DM 1,-
B 30 785 **Das unabhängige Handelsmagazin** KW 46 13.11.1998

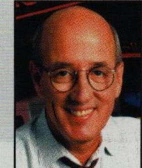


MCV Markt für Computer- & Videospiele



Acclaim formuliert nach positivem Geschäftsergebnis Akquisitionspläne.

Seite 6



Nintendo of America spricht von Preissenkung. Zieht Europa mit?

Seite 8



GTI kauft OneZero und deutet Einzug in neue Geschäftsfelder an.

Seite 5

- Personalien S. 5
- MCV World News S. 14
- Marktdaten S. 22
- Peripherie S. 20
- Ordertips S. 30

R&D: Reflections S. 16

Mario Pak verdoppelt Umsätze

Eine Woche nach dem Verkaufsstart des N64-Bundles meldet Nintendo eine signifikante Steigerung des N64-Umsatzes; die Euphorie des Handels bleibt bislang noch aus.

Großostheim. Nach Aussage von Nintendo-Consultant Hans Stahler hat Nintendo in der ersten Woche nach der Veröffentlichung des `Mario Pak´ (Nintendo 64 plus `Mario 64´ zum Verkaufspreis von DM 249,-, MCV berichtete) den Umsatz mit der Nintendo 64-Hardware im Vergleich zur Vorwoche verdoppelt. Der Handel gibt sich mit seinen Aussagen derzeit jedoch noch zurückhaltend, was eine Belebung des Geschäfts mit der Nintendo-Konsole angeht. „Bis jetzt ist das Mario Bundle noch nicht eingeschlagen", sagt Jürgen Lauterbrunner, Einkauf Computer bei Rewe. Die Handelskette habe jedoch auch erst etwa 30 Prozent der bestellten Warenmenge erhalten. Daß bislang nur eine Teilmenge der georderten `Mario Bundles´ ausgeliefert wurde, bestätigte auch Stahler gegenüber MCV. Laut Stahler sei erst etwa ein Drittel der



Trotz spürbarer Abverkaufssteigerung durch das Mario Pak bleibt die große Umsatzexplosion noch aus.

geplanten Auslieferungsmenge bis Ende letzter Woche in den Handel gelangt. Theo Kranz, Inhaber von Theo Kranz Games, verspürt jedoch einen klaren Anstieg des Geschäfts mit der Nintendo-Hardware: „Wir verkaufen spürbar mehr Nintendo 64-Geräte als vor der Einführung des Bundles. Die PlayStation verkauft sich jedoch immer noch wesentlich besser", schränkt Kranz ein. „Wir müssen warten, bis die Werbekampagne von Nintendo einschlägt. Die Nintendo-Umsätze steigen zum Weihnachtsgeschäft erfahrungsgemäß jedes Jahr sehr stark an." In diesem Jahr rechnet auch Stahler mit einem „extremen" Geschäftsjahresverlauf. Im November und Dezember wird Nintendo seinen Aussagen zufolge zwischen 70 und 80 Prozent des Gesamtjahresumsatzes generieren.

Fortsetzung auf Seite 4

Interplay Europe baut Personal ab

Wirtschaftliche Schwierigkeiten zwingen das Unternehmen zu radikalen Sparmaßnahmen und möglicherweise der Einstellung sämtlicher Entwicklungsarbeiten in Europa.

London. Interplay hat nach dem schlechten Quartalsergebnis und dem Personalabbau im kalifornischen Irvine (MCV berichtete) nun auch Konsequenzen im Europa-Hauptquartier ziehen müssen. Als Sofortmaßnahme wurden acht Mitarbeiter entlassen, darunter auch Tony Bickley, der als Entwicklungsleiter für die Research & Developement-Aktivitäten in Europa verantwortlich war. Damit reagiert Interplay auf die Verzögerung bei der Auslieferung von `Earthworm Jim 3´, das bis Jahresende vom schottischen Programmierteam VIS Interactive fertiggestellt werden sollte und nun auf Mitte 1999 verschoben wird. Es gilt als wahrscheinlich, daß Interplay nach dem wirtschaftlichen Fiasko mit dem qualitativ mangelhaften `Powerboat Racing´ und der Verschiebung von `Earthworm Jim 3´, dessen entgangener Umsatz erheblich zu dem schlechten Quartalsergebnis beigetragen haben soll, jegliche Entwicklungsarbeit in Europa einstellt. Eine weitere Maßnahme, um schnell an Kapital zu gelangen, wäre überdies die Abgabe der Publishingrechte für `Earthworm Jim 3´ an dritte Unternehmen. Ein offizielles Statement liegt allerdings bislang nicht vor. Zudem zeichnet sich inzwischen ab, daß Interplay möglicherweise nicht nur an einem kompletten Verkauf des Unternehmens interessiert ist, sondern auch eventuell in Betracht zieht, David Perrys renommiertes Entwicklungsstudio Shiny Entertainment an liquide Interessenten abzugeben. *(ch)* ▮

Fotos: C. Holowaty (2), MCV UK

Unstrukturierung bei GT Interactive

Hamburg. Die deutsche GT Interactive-Niederlassung muß sich offenbar auf Betreiben des Europa-Hauptquartiers in London einer weitreichenden Restrukturierung unterziehen. Ivana Soddu, bisher Geschäftsführerin der deutschen Niederlassung in Hamburg, ist von ihrer Position von der Europa-Zentrale abberufen worden und nicht mehr aktiv für das Unternehmen tätig. Soddu begründet dies mit „unterschiedlichen" Auffassungen über die Geschäftsführung, kommentierte die Entscheidung jedoch nicht im Detail. Bis Redaktionsschluß lagen weder von führenden Mitarbeitern der deutschen Niederlassung noch vom englischen Europa-Hauptquartier offizielle Stellungnahmen über die Hintergründe und Motive des Führungswechsels vor. Wer Soddus Position künftig übernehmen wird und ob die Restrukturierung auch einen Wechsel bzw. eine Reorganisation des Vertriebs für Deutschland bedeutet, war bis zum Redaktionsschluß ebenfalls noch nicht geklärt. GT Interactive Deutschland hatte zuletzt nur noch etwa zehn Prozent der Kunden über den Aachener Distributor Kingsoft abgedeckt, während man innerhalb von zwölf Monaten eine Marktabdeckung mit der eigenen Vertriebsorganisation von rund 90 Prozent erreicht hatte. Der Distributionsvertrag mit Kingsoft sollte nach bisheriger Planung bis zum Ende dieses Jahres auslaufen. Eine offizielle Stellungnahme seitens GT Interactive wird in der kommenden Woche erwartet. *(ch)* ▮





ACTION NONSTOP

Übernehmen Sie durch Motion-capturing und Cyberscanning die Kontrolle über einen der grössten Kinohelden unserer Zeit, und erleben Sie nervenaufreibende Hardcore-Action.



TOTALE VERNICHTUNG

Erforschen Sie verwinkelte Waffenfabriken, Gefängnisse, Abwasserkanäle und mehr. Die 360°-Umgebung wird vor explosiven Soundeffekten nur so erzittern.



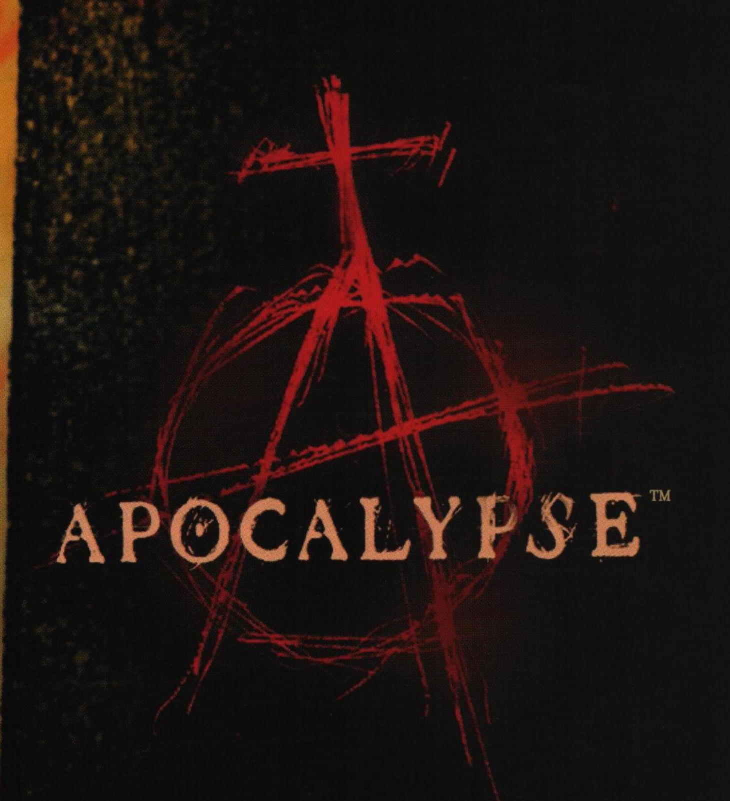
VOLLE LADUNG

Bis zu acht Gegner gleichzeitig bereiten Ihnen düstere Aussichten. Nur gut, dass Sie ein ganzes Waffenarsenal - Flammenwerfer, Halbautomatik und Zielsuchraketen - mitschleppen...

Das Ende der Welt ist nah.
Sie sind Bruce Willis alias Trey Kinkaid -
Nanotechniker und alleiniger Verteidiger der Erde.
Es liegt in Ihrer Hand:
Besiegen Sie die Vier Reiter der Apocalypse, oder die
Welt ist dem Untergang geweiht ...

GEHEN SIE ES AN.

Mit dem amerikanischen Rockstar POE als PEST.
POEs neue CD erscheint im Frühjahr 1999.



Ein Original-PlayStation-Spiel mit Bruce Willis als Hauptdarsteller.
Das Ende naht im November.

Wenn Sie an regelmässigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort : "Infomail", Gutenbergstrasse 1, 85737 Ismaning

WWW.ACTIVISION.DE

Editorial

Zeit ist Geld

Woche für Woche berichten Fachmagazine über Weiterentwicklungen, Verbesserungen und Terminverschiebungen zahlreicher Video- und Computerspiele. Gerade den Einzel- und Versandhändlern liegen bereits seit Wochen die Stammkunden mit der Frage in den Ohren, wann denn nun dieser oder jener Titel lieferbar ist. Da kommt die Frage auf: Wie wichtig ist denn eigentlich der erste offizielle Verkaufstag (auch `Day One´ genannt) für den Handel? Wie sehr sind die unterschiedlichen Handelskanäle und deren Umsätze abhängig von einer pünktlichen Belieferung durch die Industrie? Wird die Industrie den durchaus bekannten Problemen dieser Erstauslieferungs-Problematik gerecht? Sicherlich ist kein anderer Handelszweig gleichermaßen kompetitiv und abhängig von der Liefertermintreue der Industrie wie der Versandhandel. Erhält der ungeduldige Versandhandelskunde das Spiel am ersten Tag nicht beim Versandhandel `X´, so ruft er eben bei `Y´ an, der die Ware im Zweifelsfall ebenso wie vielleicht `Z´ liefern kann. Aber stört dies die Industrie? Die Gesamtabverkaufsmenge ändert sich dadurch schließlich nicht. Viele Handelsketten, die ihre Filialen aus dem eigenen Zentrallager bedienen benötigen ein bis zwei Tage, bis die Ware flächendeckend in allen Geschäftsstellen plaziert ist. Für die Industrie stellt sich dieses Logistikproblem, einzelne Handelspartner bei der Erstauslieferung nicht zu benachteiligen, mitunter als schwierige Optimierungsaufgabe heraus; für einige Unternehmen offensichtlich zu schwierig, denn zahlreiche Händler beklagen, daß sie bei der Produktauslieferung zeitlich benachteiligt werden. Dies bestätigten nun auch die Ergebnisse des MCV-Handelspanels. Es bleibt also zu hoffen, daß zu Weihnachten jeder Händler seine Ware zu dem Zeitpunkt bekommt, zu dem er sie verdient hat.

Jürgen Fröhlich



Gast der Woche

Langzeitschäden durch Imageverlust beim Kunden

Gerade in den vergangenen Wochen ist es häufiger vorgekommen, daß Konkurrenten Toptitel früher anbieten konnten als wir. Besonders schmerzlich ist es natürlich, wenn man Ladenlokale in Toplagen mit Konkurrenz in unmittelbarer Nähe betreibt, die Produkte ein bis zwei Tage früher im Sortiment haben. Damit haben bestimmte Händler für diesen Zeitraum eine Art Monopolstellung. Bei stark gefragten Produkten wandert der Kunde natürlich ab, was in diesen Fällen deutlich an den verkauften Stückzahlen nachvollziehbar ist. Dies wäre in Einzelfällen durchaus zu verschmerzen, jedoch schädigen diese Vorfälle das Image des Ladens in den Augen der Kundschaft. Es setzt sich schnell die Meinung in den Köpfen der Kunden fest, daß man nicht das aktuellste Sortiment führt und daß die Ware woanders früher erhältllich ist. Besonders deutlich wird das Problem im Konsolenbereich. Sony-Stützpunkthändler erhalten die Ware im Regelfall zwei Tage früher als andere Handelspartner, so daß die Titel teilweise bereits in den Videotheken stehen, bevor sie bei uns zum Verkauf angeboten werden können. Als Großhändler zeitlich benachteiligt zu sein, ist ebenfalls fatal, da die zu beliefernden Handelspartner damit noch weiter in zeitlichen Verzug kommen. Die Problematik tritt allerdings fast ausschließlich bei Toptiteln auf, da viele Publisher nicht über die nötige Logistik verfügen, riesige Mengen komplett an einem Tag flächendeckend auszuliefern. Doch gerade bei diesen Titeln kommt es darauf an, daß sie pünktlich im Regal stehen. Das Problem besteht schon seit Jahren und spitzt sich regelmäßig zum Jahresende zu. Eine Regelung von Publisher-Seite wäre hier sehr wünschenswert.

Detlef Hostettler, Joysoft

Fotos: C. Holowaty (2), F. Ossmann (2), Psygnosis, Activision, GT Interactive

Blue Byte und Activision liefern Arcade-Inhalte

Phoenix. Blue Byte und Activision haben Lizenzverträge mit dem US-amerikanischen Spielhallen-Automaten-Hersteller Ferris Productions abgeschlossen. Die Lizenzabkommen geben Ferris Productions das Recht zur Umsetzung der PC-Titel `Heavy Gear´ und `Heavy Gear II´ von Activision sowie `Extreme Assault´ von Blue Byte für Spielhallen-Automaten. Ferris Productions hat die Möglichkeit, durch die firmeneigene Universal Control Bus-Technologie eine Automatenumsetzung zu erstellen, ohne Software-Modifikationen durchführen zu müssen. „Unsere Vereinbarung mit Blue Byte und Activision demonstriert das Vertrauen, das Software-Entwickler in unsere Technologie setzen", sagt Bob Ferris, CEO von Ferris Productions. „Unsere Technologie bietet die schnellste Möglichkeit, die Software der Unternehmen für Arcade-Automaten umzusetzen, da wir nicht auf den Source-Code zugreifen müssen, um ihn zu verändern. Anstatt monatelang an einer Umsetzung zu arbeiten, können wir unser Ziel innerhalb von wenigen Tagen verwirklichen." *(fo)* ∎

DTP Medien steigt mit The Real Neverending Story ins Spiele-Publishing ein

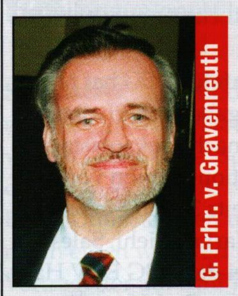
Hamburg. DTP Neue Medien wird das PC-Spiel `The Real Neverending Story´ des Münchner Softwarehauses Discreet Monsters vertreiben und vermarkten. Der Abschluß des Publishing-Vertrags bedeutet für DTP Neue Medien den Einstieg in den Spielemarkt. Das 3D-Adventure basiert auf dem Buch-Bestseller `Die unendliche Geschichte´ von Michael Ende. Der Titel befindet sich bereits seit etwa 2 Jahren in Entwicklung und soll nun im Frühjahr 1999 erscheinen. Discreet Monsters wird parallel als Co-Publisher des Spiels auftreten. Die Veröffentlichung von `The Real Neverending Story´ soll mit einer groß angelegten Marketing-Kampagne begleitet werden. Details liegen jedoch bislang noch nicht vor. *(jf)* ∎

Nintendo erwartet 70 bis 80% des Gesamtjahresumsatzes im Dezember

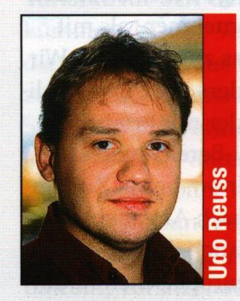
Fortsetzung von Seite 1

Dies, so Stahler, läge an dem Mangel an „Blockbuster"-Titeln in der ersten Jahreshälfte sowie an den erst noch anstehenden Hauptumsatzträgern. Diese seien neben dem `Mario Bundle´ die zahlreichen nun erscheinenden Toptitel für das Nintendo 64 sowie der Game Boy Color, der Mitte November erscheint. Im November will Nintendo, auf diesen Monat bezogen, 40 Prozent des Marktanteils am Markt für Next-Generation-Konsolen erobern. Im Dezember sollen es gar 50 Prozent sein. Im ersten Quartal 1999 rechnet Stahler mit einem Anstieg des Gesamt-Umsatzes für das Gesamtsortiment um 50 Prozent im Vergleich zum entsprechenden Vorjahreszeitraum. *(jf)* ∎

Personalien



Zum 31.10.98 hat Herr RA **Günther Freiherr von Gravenreuth** (50) nach einer mehr als fünf Jahre währenden Tätigkeit sein Amt als Justitiar des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD) niedergelegt. „In meiner Anwaltskanzlei haben in den vergangenen beiden Jahren die EDV-Streitsachen außerhalb der Unterhaltungssoftware, insbesondere Internet-Streitsachen, erheblich zugenommen", erläutert v. Gravenreuth seine Entscheidung. „Aus diesem Grund bin ich zumindest bemüht, meine allgemeinen Aktivitäten zu reduzieren." Als beratendes Mitglied wird v. Gravenreuth dem Verband weiterhin angehören und für Einzelfragen zur Verfügung stehen. Eine Neubesetzung dieser Position ist derzeit nicht geplant. Für die rechtliche Beratung des Verbandes steht seit April 1998 der Jurist und VUD-Geschäftsführer Ronald Schäfer als hauptamtlicher Mitarbeiter zur Verfügung.



Udo Reuss (29) unterstützt seit 1.11.98 das MCV-Team als neuer Redakteur. Reuss studierte BWL mit den Schwerpunkten Steuerrecht, Betriebliche Steuerlehre und Wirtschaftsprüfung sowie Personalwirtschaft und Organisation. Begleitend zu diesem Studium war er bereits als Freier Mitarbeiter bei dem MNG Verlag in Bamberg journalistisch tätig. Vor seiner Tätigkeit bei MCV hatte Reuss bei der Verlagsgruppe Handelsblatt in Düsseldorf voluntiert.



Andrea Dietrich (31) verläßt Psygnosis zum 30.11.98. Dietrich war bei dem Frankfurter Unternehmen seit 1.08.98 als Sales Representative für das Gebiet Mitte/Ost zuständig gewesen. Vor ihrem Wechsel zu Psygnosis war sie bei Borland im Außendienst beschäftigt. Dietrich verläßt Psygnosis mit bislang unbekanntem Ziel.



Mit Kari Anne Karlsen (24) hat Activision Deutschland zum 12. Oktober weitere Verstärkung im Team erhalten. Die gebürtige Norwegerin ist seit diesem Zeitpunkt für das Office Management des Unternehmens zuständig. Vor ihrem Eintritt bei Activision hat Karlsen Germanistik studiert.



Seit 1. November 1998 unterstützt **Jeanine Kaiser** (28) als Sales Coordinator das Team von GT Interactive in Hamburg. Kaiser kann auf eine sechsjährige Erfahrung in der Branche zurückblicken, da sie vier Jahre bei Mindscape in Mülheim als Assistentin der Geschäftsleitung beschäftigt und danach zwei Jahre bei Hasbro Interactive in Hamburg als Marketing- und Vertriebsassistentin tätig gewesen war.

GT Interactive übernimmt OneZero

Der US-Publisher unterstreicht durch Kauf der Internet-Entertainment-Firma Wandel zum Cross-Media-Unternehmen.

New York. GT Interactive hat die seit zwei Jahren bestehende, auf Internet-Inhalte spezialisierte Entertainment-Company OneZero Media übernommen. Die Übernahme erfolgt auf Basis einer Aktien-Transaktion, bei der die Aktionäre von OneZero Media 2,4 Millionen GT Interactive-Aktien im Wert von rund 15 Mio. US-$ erhalten. OneZero Media wird in Folge der Akquisition als vollständig zu GT Interactive gehörendes Tochterunternehmen operieren. Dieser Abschluß unterstreicht die bereits von Chairman und CEO Ron Chaimowitz angekündigte Neuorientierung sowie die Wachstumsstrategie im Entertainment-Bereich, durch gezielte Übernahmen den Bereich des Online-Entertainments mit neuen Inhalten und Produkten zu bedienen (vgl. auch S. 12). „Unser Ziel ist es, durch die Ausnutzung der Kernkompetenzen von OneZero Media, und GT Interactive das beste führende Entertainment-Portal aufzubauen und damit eine Online-Gemeinschaft zu etablieren, die ein weitreichendes Angebot zur Erfüllung der Entertainment-Bedürfnisse der Konsumenten darstellt", sagt Chaimowitz. „Die Übernahme repräsentiert unseren nächsten logischen Schritt, in dem wir auf unsere Kompetenzen in der Entertainment-Software sowie dem Aufbau von Marken und Merchandising bauen, um ein Cross Media Entertainment-Unternehmen zu werden." OneZero Media hat in den vergangenen zwei Jahren eine erfolgreiche Verbindung zwischen einem TV-Programm, dem Internet und dem Service `Getwild.com´ geschaffen, um so die verschiedenen Entertainmentbereiche zu verschmelzen und gleichzeitig umfangreiche Marketingmöglichkeiten für Unternehmen zu bieten. OneZero Media ist weiterhin der exklusive Hersteller von Inhalten der `Entertainment Zone´ der populären Search Engine Alta Vista, die monatlich von über 18 Mio. Online-Usern benutzt wird. Im Rahmen des Service-Angebotes von www.getwild.com bedient das Unternehmen weiterhin Inhalte für bekannte Marken wie z. B. das Rolling Stone Magazin. *(fo)* ▮

Acclaim Entertainment bekräftigt neue Übernahmepläne

Nach den positiven Geschäftsergebnissen formuliert der US-Publisher Willen zum Wachstum auf dem Wege von Übernahmen sowie Akquisitionsziele im PC-, Rollenspiel- und Onlinebereich.

London. Acclaim Entertainment hat nach den jüngsten positiven Geschäftsergebnissen den Willen zu weiterem Wachstum auch auf dem Wege von Firmenübernahmen bekräftigt. Acclaims Europa-Chef Rod Cousens hat gegenüber MCV bestätigt, daß man nach den erst kürzlich gemeldeten positiven Geschäftsergebnissen erneut auf Wachstumskurs auch auf dem Weg der Übernahme ist. Dabei soll es bereits um konkrete Akquisitionsziele in der Entwicklerszene gehen. „Unser Comeback basiert auf intern entwickelten Produkten und Marken", erläutert Cousens. „Wir wollen nun einerseits unsere bereits bestehenden Teams ausbauen, aber auch weitere Entwicklerteams hinzufügen. Wir verfügen über Spitzentechnologie, bei der wir uns nicht veranlaßt sehen, diese mit Leuten außerhalb des Unternehmens zu teilen." Man bringe lieber diese Leute in das Unternehmen, als mit externen Teams zu arbeiten. „Wir suchen besonders auf PC spezialisierte Entwickler mit Erfahrung im Rollenspiel-Bereich und starkem Online-Know-how." Zudem will Acclaim nach Angaben von Rod Cousens auch das Distributionsnetz im europäischen Raum ausbauen. „Wir verfügen über eigene Niederlassungen in Großbritannien, Frankreich, Deutschland und Spanien, aber wir werden vermutlich über diese Territorien hinaus expandieren, wahrscheinlich in Australien, Italien und Skandinavien." Detaillierte Angaben zu den möglichen Akquisitionszielen tätigte Rod Cousens bislang jedoch noch nicht. *(sd/ch)* ▮



Rod Cousens, Acclaim: Auf der Suche nach neuen Akquisitionszielen.

Half-Life erscheint in Deutschland zunächst als US-Version

Dreieich. Cendant Software wird das 3D-Action-Spiel `Half-Life´ in Deutschland vor der Fertigstellung der deutschen Version zunächst in der US-amerikanischen Fassung anbieten. Damit wird das Produkt in Deutschland zeitgleich mit dem Release in den englischsprachigen Ländern auf den Markt kommen. Man wolle den heimischen Markt bei einem solch vielversprechenden Titel perfekt bedienen, gibt Cendant bekannt. „Wir möchten für unsere Kunden den besten und schnellsten Service bieten und dem Handel keinen Grund geben, die Produkte anderweitig zu beziehen", erläutert Wolfgang Klingel, Geschäftsführer der deutschen Cendant-Niederlassung. Die weltweite Erstauslieferungs-Menge für die US-Version von `Half-Life´ beläuft sich nach Angaben des Unternehmens auf 1,1 Millionen Einheiten. Hiervon sind laut Cendant 100.000 Stück allein im deutschsprachigen Raum vorverkauft. Der Titel wird laut Aussage von Cendant Software in den USA gerade konfektioniert und somit definitiv am 23. November erhältlich sein. *(jf/fo)* ▮



Half-Life, PC: Die US-Version wird zum weltweiten Release auch offiziell in Deutschland erhältlich sein.

Cendant kündigt offiziell Verkauf der Software-Division an

Der Konzern kündigt seinen Aktionären unter anderem mit dem baldigen Abstoß von Cendant Software die Eliminierung aller unsicheren Faktoren innerhalb der Unternehmensgruppe an.

Torrance. Die Cendant Corporation hat in einem Brief an die Aktionäre nun offiziell den geplanten Verkauf von Cendant Software zum Anfang des nächsten Jahres bekanntgegeben. Im Rahmen einer größeren Umstrukturierung innerhalb der Firmengruppe will sich Cendant Software zur Stabilisierung des Unternehmenswertes von allen Geschäftsbereichen trennen, die nicht zum Kerngeschäft der Gruppe gehören, um so Schritt für Schritt alle Unsicherheiten im Unternehmen zu eleminieren. So gehört, wie dem Brief zu entnehmen ist, auch der gesamte Geschäftsbereich des Consumer Software Business mit dem Businessbereich Cendant Software zu den Unternehmensteilen, die zu Jahresbeginn verkauft werden sollen. Nach Informationen aus Firmenkreisen sollen zur Zeit sechs große Konzerne ihr Interesse bekundet haben, eine offizielle Stellungnahme zu diesem Thema wird jedoch erst zum Jahreswechsel erwartet. Gleichzeitig hat Cendant Software einen Kooperationsvertrag mit dem Internet Service Provider AT&T Worldnet unterzeichnet, nach dem die Software der Providers auf weltweit über 40 Millionen CD-ROMs von Cendant zu finden sein wird. Gleichzeitig wird AT&T Worldnet im Rahmen des Vertrages Service-Provider für Blizzard Entertainments `StarCraft´, `You don't Know Jack´ von Berkeley Systems sowie für eine Reihe von Edutainment-Titeln von Knowledge Adventure. *(fo)* ▮

Fotos: C. Holowaty

Kurz & Wichtig

35.000 mal Hugo ausgeliefert

Burglengenfeld. NBG hat nach eigenen Angaben innerhalb von acht Tagen nach Verkaufsstart der PlayStation-Version von `Hugo´ bereits 35.000 Einheiten verkauft. Markus Biehl, Sales Manager bei der NBG EDV Handels & Verlags GmbH, meint zum erfolgreichen Start: „Keiner von uns hat dem kleinen Kobold dieses Potential zugetraut. Auch wir waren erst einmal vorsichtig mit der Produktionsmenge. Jetzt werden wir aber tüchtig nachlegen und haben ausreichend Ware produzieren lassen. Für das Weihnachtsgeschäft sind wir bestens gerüstet und erwarten, daß unser Hugo für allseits frohe Weihnachten sorgt." *(ur)* ▮

Sega Saturn wird eingestellt

Tokio. Der Präsident von Sega Enterprises, Shoichiro Irimajiri, gab nun den offiziellen Tod der Spielekonsole Saturn bekannt. „Zum Ende dieses Jahres" würden keine Saturns mehr hergestellt werden. „Weil fünf Millionen Menschen dieses System weiterhin nutzen möchten", würde noch bis Mitte 1999 Software für die todgesagte Konsole produziert werden, so Irimajiri. *(ur)* ▮

Dungeon Keeper 2 kommt erst im nächsten Sommer

San Mateo. Electronic Arts und Bullfrog haben die geplante Veröffentlichung von `Dungeon Keeper 2´ von der Vorweihnachtszeit auf Sommer 1999 verschoben. Electronic Arts erklärte, daß die Entwickler von Bullfrog als „Perfektionisten" noch Zeit benötigen, um das Spiel fertigzustellen. Außerdem wolle man in Zukunft gute Spiele das gesamte Jahr über veröffentlichen, nicht nur zu Weihnachten. *(ur/jf)* ▮

GT gewinnt neues Label

New York. GT Interactive hat mit dem in den Niederlanden beheimatete Studio Project Two Interactive ein neues Label im Sortiment. Project Two wird zunächst die PC-Weltraumsimulation `Apollo 18´ über GT Interactive anbieten. Im Januar nächsten Jahres soll das Adventure `Reah´, im März das Action-orientierte Racing-Game `Madtrax´, erscheinen (beide PC) . *(jf)* ▮

Nintendo erhält Publishing-Rechte für weitere Star Wars-Titel

San Rafael. Nintendo hat sich die exklusiven Vertriebsrechte für weitere `Star Wars´-Spiele aus dem Hause LucasArts gesichert. Beide Unternehmen unterzeichneten einen weltweit gültigen Vertrag, der auf fünf Jahre ausgelegt ist. Dieser umschließt zunächst die exklusiven Vertriebsrechte für die Nintendo 64- und Game Boy-Color-Umsetzungen des im Mai nächsten Jahres erscheinenden Kinofilms `Star Wars: Episode I: The Phantom Menace´. Die PC-Version dieses Titels will LucasArts in gewohnter Weise selbst vermarkten. Die Unternehmen haben sich darüber hinaus darauf geeinigt, daß eine mögliche Version für PlayStation oder Dreamcast erst nach Fertigstellung der Nintendo-Varianten erscheinen wird. Während dieser exklusiven Startphase wird LucasArts für diesen spezifischen Titel und dieses Genre keine Zulassung für die PlayStation oder den Dreamcast erteilen. Ebenso wie der neue Film sollen auch die Star Wars-Spiele neue Figuren, Ausstattungen und Handlungen enthalten. LucasArts wird die Spiele für das Nintendo 64 selbst entwickeln, während sich Nintendo um die Programmierung der Variante für den Game Boy Color kümmert. „Diese Vereinbarung, die neue Star Wars-Videospiele zum sehnlichst erwarteten neuen Star Wars-Film bringen wird, befördert beide, Nintendo und LucasArts, mit voller Wucht ins nächste Jahrhundert der interaktiven Unterhaltung", sagt Howard Lincoln, Vorsitzender von Nintendo America. Der Präsident von LucasArts, Jack Sorenson, erklärt: „Als die Star Wars-Saga ins Kino kam, existierte nur eine traditionelle Erzählform. Das interaktive Spielen ergänzte `Star Wars´ um eine neue Dimension. `Episode I´ wird neu bestimmen, was LucasArts im Spielebereich erreichen kann. Wir glauben, daß die neuen Titel für Nintendo 64 es unseren Fans wie nie zuvor, ermöglichen werden, sich zu fühlen, als wären sie Teil der Star Wars-Saga." *(ur/jf)* ▮

Codemasters gibt Exklusiv-Vertrieb von Music für PSX an Konami

München/Frankfurt am Main. Die Konami (Deutschland) GmbH wird den Codemasters-Titel `Music´ für PlayStation exklusiv in Deutschland vertreiben. Bei dem Titel handelt es sich um ein Music-Sampling-Programm, mit dem man eigene Stücke aus einer Vielzahl von Soundschnipseln zusammenmixen kann. Außerdem



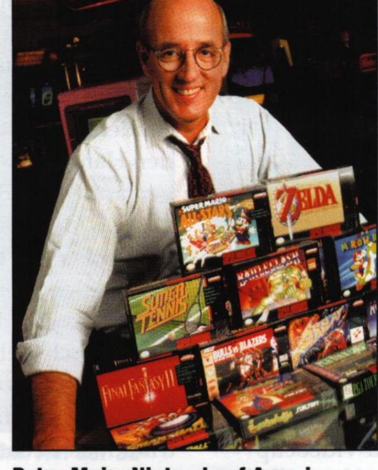
Music, PSX: Mit wenigen Tasteneingaben produziert man flotte Songs, die per Memory Card gespeichert werden.

können zu der Musik eigene Videokompositionen hinzugefügt werden. Musik und Videoclip sind dann gemeinsam auf Memory Card speicherbar. „Music ist eine Anwendung, die zu 100 Prozent auf die Zielgruppe zugeschnitten ist," erklärt Konamis General Manager Axel Herr. „Jeder PlayStation-Spieler interessiert sich schließlich auch für Musik." Codemasters plant zur Vermarktung des Titels neben einer Anzeigenkampagne in der Fach- und Publikumspresse eine Kooperation mit Radio Energy. Der Radiosender wird im Dezember täglich Gewinnspiele rund um den Titel durchführen. Teilnehmer können dann beispielsweise Eintrittskarten zu verschiedenen Dance-Clubs in den jeweiligen Senderegionen gewinnen. Für den Handel ist ein P.O.S.-Paket geplant. Außerdem wird es diverse Give-Aways geben. Am 20. November soll der Titel ausgeliefert werden. Der endgültige Verkaufspreis stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. Konami verhandelt derzeit mit Codemasters auch um die deutschen Distributions-Rechte des Nintendo-64-Titels `Micro Machines 64 Turbo´, dessen Release sich soeben auf Anfang 1999 verschoben hat. *(jf)* ▮

Plant Nintendo weitere Preisanpassung?

Nintendo of Americas Marketing Vice President Peter Main rechnet mit einem N64-VK von unter 100 Dollar Anfang 1999. Dies könnte einen VK in Deutschland von 199,- Mark bedeuten.

New York. In einem Interview mit CNN hat Peter Main, Nintendo of Americas Vice President of Marketing, einen VK-Preis für das Nintendo 64 von unter 99 US-Dollar in Aussicht gestellt. Falls dies eintritt, dürfte der VK-Preis in Deutschland möglicherweise schon um die Spielwarenmesse herum auf 199,- Mark heruntergezogen werden. Bislang hat nämlich Nintendo of Europe stets auf veränderte N64-Preisstellungen in den USA reagiert. „Der Preispunkt ist von 199 Dollar beim Launch auf 159 Dollar und nun auf 129 Dollar gefallen", berichtete Peter Main während des Interviews. „Und ich vermute, nächstes Jahr – und zwar eher früher als später – wird er unter 100 Dollar fallen. Und das ist einfach ein hervorragendes Preis-Leistungsverhältnis für einen 64-bit, 100-MIPS-Prozessor wie es das Nintendo 64 hat." Von Seiten Nintendo of Europe gibt es noch keine konkrete Stellungnahme. *(ch)* ▮



Peter Main, Nintendo of America: Nintendo 64 in den USA Anfang nächsten jahres unter 100 Dollar.

Psygnosis liefert 180.000 Formel 1 '98 zum Verkaufsstart aus

Frankfurt/Main. Psygnosis hat nach eigenen Angaben drei Tage nach dem Verkaufsstart der PlayStation-Rennsimulation \`Formel 1 '98´ Ende Oktober 180.000 Exemplare an den Handel ausgeliefert. „Der Run auf Formel 1 '98 sprengt alle Rahmen. Mit dieser überwältigenden Nachfrage konnte keiner rechnen", so Hartwig Walter, Sales Director bei der Psygnosis Deutschland GmbH. „Dazu liegen uns bereits Nachbestellungen von über 70.000 Stück vor. Wegen Kapazitätsproblemen bei der Nachproduktion kam es in den vergangenen Wochen leider zu Lieferengpässen, die aber ab Kalenderwoche 46 behoben sein werden." Damit habe der dritte Teil der Rennspielreihe selbst die erfolgsverwöhnten Vorgänger \`Formel 1´ mit 250.000 verkauften Einheiten, der mittlerweile als Platinum-Titel erhältlich ist, sowie \`Formel 1 '97´ mit 350.000 verkauften Einheiten mit der Erstorder deutlich übertroffen. Pünktlich zum F1-Showdown in Suzuka und dem gleichzeitigen Verkaufsstart am 30. Oktober hat Psygnosis den Titel mit kräftiger TV-Präsenz unterstützt. Mit der Plazierung in der RTL-Übertragung des Saisonfinales wurde die Kampagne in einem Zielgruppen-affinen Umfeld gestartet. Mehr als 200 Spots auch auf Pro7, RTL2, DSF, VOX und VIVA sollen in den kommenden Wochen für anhaltenden Werbedruck sorgen. *(fo)* ▮


Hartwig Walter, Psgnosis: Lieferengpässe durch enorme Nachfrage werden ab KW 46 behoben sein.

Fotos: F. Ossmann (2), MCV UK

Aldi bringt 200.000 Billig-PCs in den Markt

Mülheim. Der Lebensmitteldiscounter Aldi will zum Weihnachtsgeschäft bis zu 200.000 Personal Computer zu einem Preis von 1998 Mark auf den Markt bringen. Die \`Welt am Sonntag´ spricht in diesem Zusammenhang in einem Bericht über die Aktion von der dritten Attacke auf den Fachhandel binnen eines Jahres. Zwar macht Aldi keine konkreten Angaben zu geplanten Verkaufsaktionen und Stückzahlen, doch am Mittwoch begann in Süddeutschland der Verkauf eines Professional-PCs (350 MHz Pentium II mit 8,6 Gigabyte Festplatte, 64 MB Arbeitsspeicher inklusive Monitor und Software von Microsoft). Aldi Nord wird ein bis zwei Wochen später mit einem entsprechenden Angebot folgen. Aldi Süd bestätigte, daß in diesem Jahr auch noch Notebooks in den Handel kommen sollen. Die zum Metro-Konzern gehörende Elektronik-Handelskette Mediamarkt/Saturn will nun mit einem ähnlichen Sonderangebot kontern. Die letzte PC-Verkaufsaktion von Aldi war im April und führte in einzelnen Filialen zu regelrechten Schlachten der Kunden um die Billig-Rechner. Bekannt wurde ein Fall, bei dem sich ein Kunde mit Waffengewalt ein Exemplar der PCs sichern wollte. Bei den Computerhändlern löste die Verkaufswelle von Billig-PCs aus dem Discountladen einen verschärften Preiskampf aus. *(ur)* ▮

Final Fantasy wird verfilmt

Tokio. Die japanische Softwareschmiede Square hat einen Vertrag mit Columbia Pictures zur Verfilmung von \`Final Fantasy´unterzeichnet. Demnach wird Columbia den Film zum japanischen Rollenspiel-Epos weltweit, mit Ausnahme von Asien vertreiben. Der voll digitalisierte, computergenerierte Film wird in Hawaii produziert und spielt auf der Erde im Jahr 2065. Regisseur von \`Final Fantasy: The Movie´ ist der Square USA-Präsident Hironobu Sakaguchi. Der Herr über die Studios in Los Angeles und Honolulu sagt: „Mit diesem Film möchte ich Unterhaltung schaffen, die die Vorstellungskraft von neuen Generationen berührt, indem der Zuschauer auf eine aufregende Reise der persönlichen Entdeckung geschickt wird." *(ur/jf)* ▮

Kurz & Wichtig

Blizzard erhält Entschädigung für nicht lizenzierte StarCraft-Zusatz-CD

Irvine. Blizzard Entertainment hat von dem amerikanischen Softwarehaus Micro Star Software eine Entschädigungszahlung für den nicht genehmigten Vertrieb und Verkauf einer unlizenzierten Add-On-CD zu \`StarCraft´ erwirkt. Die CD wurde mit dem Kampagnen-Editor des Originalproduktes erstellt. Die Höhe der Entschädigung wurde nicht bekannt gegeben. *(jf)* ▮

Titus schließt Übernahme von Superman-Entwickler ab

Montfermeil. Der französische Publisher Titus hat die Übernahme von BlueSky, dem Entwickler des PlayStation-Spiels \`Superman´ abgeschlossen. Die Vertragskonditionen wurden nicht bekannt. Der Titel soll bereits im kommenden Monat erscheinen. BlueSky verfügt bereits über etwa 10 Jahre Programmier-Erfahrung in der Branche und hat unter anderem bereits Spiele für Mega Drive, Amiga und PC entwickelt. *(jf)* ▮

Eidos lizensiert Neue 3D-Audio-Technologie

London. Eidos wird für die zwei kommenden PC-Titel \`Tomb Raider III´und \`Daikatana´ eine neuartige Audio-Technologie von Aureal Semiconductor einsetzen. Die \`AD3´-Technologie ermöglicht 3D-Audioeffekte beim Anschluß von lediglich eines Speakerpaares. Eidos verspricht sich durch den Einsatz von \`A3D´ ein realistischeres Spielerlebnis in 3D-Umgebungen. *(jf)* ▮

Wird HalfLife für Konsole umgesetzt?

Irvine. \`HalfLife´-Entwickler Valve Software denkt derzeit über eine Konsolenumsetzung des 3D-Action-Adventures nach. Zunächst soll jedoch die PC-Version fertiggestellt werden, bevor man sich konkrete Gedanken darüber macht, ob der Titel für Nintendo 64 oder Dreamcast entwickelt werden soll. Die Entscheidung hänge letztlich davon ab, welche Konsole das Spielpotential am meisten ausschöpfe, heißt es in einer Stellungnahme des Unternehmens. *(jf)* ▮

VUD schlägt IFA '99 als Computermesse mit geschlossenem Branchenauftritt vor

Nach der erfolgreichen CeBIT Home '98 prüfen die Verbandsmitglieder nun die Möglichkeiten für einen gemeinsamen Messeauftritt auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin.

Paderborn. Auf der Herbsttagung des Verband der Deutschen Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD) haben sich die Vertreter der 35 Mitgliedsunternehmen gemeinsam mit dem Vorstand und den Geschäftsführern unter Kenntnis der Kritikpunkte für einen gemeinsamen Messeauftritt für das Jahr 1999 entschieden. Der VUD hat in diesem Zusammenhang eine Empfehlung für die Internationale Funk Ausstellung 1999 (IFA '99) in Berlin ausgesprochen. Dabei betont der VUD besonders die Wichtigkeit eines gemeinsamen Auftrittes der gesamten Computer- und Videospielebranche, ähnlich wie bei der von den Mitgliedern des VUD als erfolgreich eingestuften CeBIT Home '98. „Die IFA hat als bislang UE-lastige Messe natürlich einige Nachteile," so VUD-Geschäftsführer Ronald Schäfer. „Die Dauer der Messe von neun Tagen ist nicht nur für kleinere und mittlere Unternehmen schwierig, auch für große Unternehmen ist dieser Zeitfaktor ein großer Nachteil. Der hohe Kosten- und Personalaufwand sowie die lange Abwesenheit der Mitarbeiter vom Tagesgeschäft muß soweit wie möglich eingeschränkt werden. Umso wichtiger ist eine gemeinsame Lösung für einen geschlossenen Auftritt auf der Messe, so daß alle Unternehmen die Möglichkeit der Präsenz haben." Weiterhin soll der Bereich durch den dadurch entstehenden massiven Branchenauftritt zu einem attraktiven Publikumsmagnet werden und das Interesse der Medien auf sich ziehen. Der VUD befindet sich in Gesprächen mit der Messe Berlin. Nach abschließenden Verhandlungen zum Jahresende soll bekanntgegeben werden, welche und wieviele Unternehmen der Empfehlung des VUD folgen. MCV wird Sie informieren, sobald eine Entscheidung gefallen ist. *(fo)* ▮



Die IFA in Berlin: Der VUD hat eine Empfehlung für einen geschlossenen Branchenauftritt ausgesprochen.

Rushware sichert sich Exklusivvertrieb von Microids

Kaarst. Rushware hat ein exklusives Distributionsabkommen für den deutschsprachigen Raum für alle kommenden PC-und PlayStation-Titel des französischen Publishers Microids abgeschlossen. Microids hatte sich bereits in den 80er Jahren mit Titeln wie `Grand Prix 500-Super Bike Challenge´ für C64 und Atari einen Namen gemacht. „Wir sind glücklich darüber, in Microids einen langfristigen Distributionspartner mit einem außerordentlich vielversprechenden Portfolio gefunden zu haben," erklärt Rushware-Geschäftsführer Peter Becker. „Wir sind davon überzeugt, daß diese Partnerschaft zum beiderseitigen Erfolg beitragen und dem Namen Microids in Deutschland einen Bekanntheitsgrad verschaffen wird, der dem Potential der Produkte gerecht wird." Das nächste Produkt wird der epische Strategie-Simulations-Titel für den PC `Empire of the Ants´ sein, der Ende des ersten Quartals 1999 auf den Markt kommen soll. *(fo)* ▮

Anno-Erweiterung soll Hype um den Erfolgstitel weiter anheizen

Nach 400.000 verkauften Anno 1602 will man mit der Zusatz-CD nun Nachfolgeumsätze generieren.



Während der offiziellen Pressekonferenz im Frankfurter Karmeliter-Kloster stellten Die Prinzen (r.) anläßlich des Erstverkaufstages der Zusatz-CD ihren neuen Song vor, der exklusiv dem Sunflowers-Titel Anno 1602 gewidmet ist.

Langen. Anläßlich einer großen Launch-Party für das Erweiterungs-Set `Neue Inseln, neue Abenteuer´ verkündete Sunflowers offiziell die Auslieferung von 400.000 Einheiten des Basisspiels `Anno 1602´. Sunflowers übergab im Rahmen dieser Feier Auszeichnungen an etwa zwei Dutzend Handelspartner sowie an Max Design, die Entwickler von `Anno 1602´, für ihren Beitrag zum großen Verkaufserfolg des PC-Titels. Während der Veranstaltung stellte die Leipziger Pop-Band `Die Prinzen´ ihren neuen Song vor, der exklusiv dem Sunflowers-Spiel gewidmet ist. Im Rahmen des Erweiterungs-Sets tauchen die Prinzen in unterschiedlicher Weise auf. Zunächst repräsentieren die einzelnen Sänger verschiedene Bevölkerungsgruppen in einer Einzel- und einer Multiplayer-Mission. In Zwischensequenzen tauchen `Die Prinzen´ mit kleinen Gesangseinlagen auf, die auf ein besonderes Ereignis im Spiel hinweisen. Wilhelm Hamrozi, Geschäftsführer des Distributors Infogrames, rechnet mit einem Verkaufsverhältnis von mindestens 5:1 zwischen Basisversion und Erweiterungs-Set. Während der offiziellen Pressekonferenz anläßlich des Ertsverkaufstages, am 2. November, standen `Die Prinzen´ der Fach- und Publikumspresse Rede und Antwort. Die Zusammenarbeit zwischen der Leipziger Popgruppe und Infogrames kam auf die Initiative der `Prinzen´ zustande. Die Band war nach einjähriger Schaffenspause auf der Suche nach einer neuen Möglichkeit, sich einem breiten Publikum zu präsentieren. Nachdem man von der Idee abgekommen war, ein eigenes Spiel entwickeln zu lassen, war man von der nun gewählten Form des interaktiven Auftritts in `Neue Inseln, neue Abenteuer´ begeistert. „Musik und Computer-Spiele, beides ist Unterhaltung", erläutert Sebastian Krumbiegel, Lead Sänger von `Die Prinzen´ die Verwandtschaft beider Medien. Ihr eigenständig komponierter Titelsong zum Spiel wird im kommenden Jahr auf dergeplanten Gold-Version von `Anno 1602´ erscheinen. *(jf)* ▮



Neben zahlreichen Handelspartnern erhielt auch das Entwickler-Team Max Design von Marcella Link und Jürgen Reußwig (von rechts) eine Auszeichnung für 400.000 verkaufte Einheiten von Anno 1602.

Unreal-Engine soll auch auf Dreamcast für Furore sorgen

Tokio. Dreamcast-Fans haben einen weiteren Grund, sich auf das baldige Erscheinen der neuen Edelkonsolen zu freuen. Aufgrund der verwandten Betriebssysteme von PC und Dreamcast, wird sich auch die Spiele-Software ähneln. Segas US-Boss Bernie Stolar bestätigte nun, daß die Grafik-Engine des Referenz-Shooters für PC, `Unreal´, auch auf dem Dreamcast laufen wird. Dies bedeutet, daß Programmierer theoretisch die Möglichkeit haben, 3D-Spiele zu programmieren, die auf der wohl derzeit technisch besten Engine für PC-Spiele basieren. Die programmiertechnische Nähe des Dreamcast zum PC wird jedoch nicht nur positiv bewertet. Einige Branchen-Insider vermuten nun, daß es für Dreamcast zuviele schlichte Umsetzungen von PC-Spielen geben wird und die Hersteller das Programmieren von exklusiven, speziell für die Maschine entwickelten Spielen vernachlässigen könnten. Auch Bernie Stolar ist diese Gefahr bewußt. Aus diesem Grund denkt man darüber nach, Spielen für das Dreamcast, die gleichzeitig auch für PC entwickelt werden, bei der Veröffentlichung einen zeitlichen Vorsprung von etwa sechs Monaten zu ermöglichen. *(jf)* ▮

Fotos: J. Fröhlich (3), Sega (1)

Kurz & Wichtig

Eidos schließt Übernahme von Crystal Dynamics ab

London. Eidos plc hat den endgültigen Erwerb des kalifornischen Entwicklungshauses Crystal Dynamics Inc. durch die Übernahme sämtlicher Aktien des Unternehmens bekanntgegeben. Der Kaufpreis beläuft sich auf zirka 47,5 Millionen US-Dollar. Die Übernahme-Absicht wurde bereits am 7. September diesen Jahres bekanntgegeben (MCV berichtete). Zur Finanzierung des Erwerbs bediente sich Eidos bestehender Barmittel. 50 Prozent des Kaufbetrages wurden offensichtlich bei Übernahme-Abschluß gezahlt. Die restlichen 50 Prozent sind bis zum 1. April 1999 fällig. *(jf)* ▮

250.000 Gold Games 3 ausgeliefert

Mannheim. TopWare meldet den Verkauf von 250.000 Einheit der Spiele-Compilation `Gold Games 3´. *(jf)* ▮

Topware und Lotus vereinbaren Vertriebskooperation

Mannheim/München. TopWare und das Münchner Softwarehaus Lotus Development werden zukünftig verstärkt zusammenarbeiten. Topware wird bis Ende des Jahres annähernd 10 Produkte von Lotus und IBM in das Sortiment aufnehmen. Hierzu zählen unter anderem `Lotus Word Pro 97´, `IBM Via Voice´ und `Lotus 1-2-3- 97´ sowie Produkte, die auf dem Titel `Gold 5´ zu finden sind. *(jf)* ▮

Kommt die PlayStation 2 bereits Ende 1999?

Tokio. Einem Bericht des Nikkei Electronic Wire zufolge arbeiten Sony und Toshiba an einerm Chipset für die Nachfolge-Konsole der PlayStation. Aus dem Bericht geht auch hervor, daß Sony plant, die PlayStation 2 im Verlauf des Novembers in Japan offiziell anzukündigen. Weiter heißt es, Sony plane die Einführung der PlayStation 2 gegen Ende des kommenden Jahres. Das Chipset soll hingegen auf der Elektronik-Messe International Solid-State Circuits Conference im Februar vorgestellt werden. *(jf)* ▮

Heretic 2 hat Activisions Vorverkaufserwartungen bereits übertroffen

Madison/Nürnberg. Das 3D-Action-Spiel `Heretic 2´ ist laut Aussage von Activision-Geschäftsführer Wolfram von Eichborn einer der Schwerpunkt-Titel für das Weihnachtsgeschäft von Activision und hat die Vorverkaufserwartungen bereits übertroffen. Ein Jahr hat das zu Activision gehörende Entwickler-Studio Raven Software an `Heretic II´ entwickelt. „Die Vorbestellungen von Heretic 2 haben schon jetzt unsere Erwartungen übertroffen und werden kurz vor Weihnachten mit verstärkter Marketing-Power noch einmal kräftig unterstützt", sagt von Eichborn. Die größte Herausforderung der Entwickler war nach Aussage von Game Design Manager Michael Raymond-Judy, das Spiel wesentlich zu verbessern, ohne jedoch das Spielgefühl des ersten Teils aufzugeben. `Heretic 2´ sei eines der wenigen Action-Spiele mit Fantasy-Atmosphäre und Verfolger-Perspektive, betont der Raven-Programmierer gegenüber MCV. Eine der Besonderheiten des Titels sei der Aufbau der Spielcharaktere. Deren Körperteile wurden seperat programmiert und sind unabhängig voneinander. Ist der Arm des Helden verletzt, so kann dieser beispielsweise nicht mehr an einem Seil hinaufklettern. Besonderen Wert legten die Entwickler außerdem auf den Mehrspieler-Modus. Neben spannenden Death-Matches im Netzwerk soll es auch einen Vierspieler-Modus geben, bei dem die Spieler gemeinsam agieren. Die Grafik-Routinen basieren auf der Engine des Action-Hits `Quake 2´ und ermöglichen eine Darstellung in 24 Bit Farbtiefe. Raven Software beschäftigt derzeit etwa 50 Personen. Einige Produktionsaufträge für Videosequenzen wurden unterdessen an ein russisches Studio vergeben. Neben `Heretic II´ arbeitet Raven mit `Soldier Fortune´ an einem weiteren Action-Spiel im Stile von `Quake´. Noch im November soll `Heretic 2´ in Deutschland erscheinen. *(jf)* ▮

Michael Raymond-Judy, Raven Software (links), und Jonathan Knight, Producer Activision, wollen 3D-Action-Fans mit Heretic 2 begeistern.



Heretic 2, PC: Fantasy-Action aus der Verfolger-Perspektive.

Sega unterstützt Abverkauf von Sonic R mit aufwendigen Crosspromotions

Hamburg. Für die Vermarktung des PC-Spiels `Sonic R´ begnügt sich Sega nicht mit den Mitteln klassischer Werbung. Für diesen Titel planen die Hamburger umfangreiche Cross-Promotion-Aktivitäten. Um gezielt jüngere PC-Spieler anzusprechen, kooperiert Sega mit dem Müsli-Hersteller Hahne sowie mit der Restaurant-Kette Burger-King. Auf vier unterschiedlichen Müsli-Packungen der Firma Hahne wird das Sega-Maskottchen `Sonic´ zwischen November 1998 und Mai 1999 unter dem Motto `Energy Action´ Pack" auf über 1 Million Packungen zu sehen sein. Die bisherigen Verpackungen wurden für diese Promotion komplett neu gestaltet. Die komplette Packungs-Rückseite bildet ein Sonic-Brettspiel. Auf der Vorderseite befinden sich je zwei der beliebten Figuren aus den Sonic-Spielen zum Ausschneiden. Ebenfalls im November 1998 startet Sega mit Burger King eine europaweite Promotion. In Deutschland läuft die Aktion vom 23. November 1998 bis zum 3. Januar 1999. In jedem Burger King Club Menu werden unterschiedliche Figuren beziehungsweise Spiele der Sonic-Familie enthalten sein. Zusätzlich wird es in den Restaurants Gewinnspielkarten geben. Als Hauptpreise winken ein Multimedia-Notebook sowie ein Snowboard. Während des Zeitraums der Kooperation wird POS-Material in den Filialen eingesetzt, mit dem auf die Aktion aufmerksam gemacht wird. Auch auf den Tablet-Sets wird auf `Sonic R´ hingewiesen. *(jf)* ▮

Auf 1 Million Müslipackungen der Firma Hahne wird Segas Maskottchen Sonic erscheinen.

Abe-Musikvideo seit Oktober auf Sendung

Hamburg. Oddworld Inhabitants´ Antiheld Abe ist seit dem 23. Oktober zusammen mit dem Musikprojekt `Musik Instructor´ in dem Videoclip zu der aktuellen Single `Get Freaky´ auf Sendung. Auf der diesjährigen CeBIT Home hatte GTI die Kooperation mit dem Musiklabel eastwest bekanntgegeben, nun ist das gesamte Material fertiggestellt und wird zur Zeit publikumswirksam vermarktet. Als besonderer Leckerbissen stammt auch die Rapstimme von Abe im in dem Song von Abes geistigem Vater und Oddworld Inhabitants-President Lorne Lanning. Lanning hatte auch bei `Oddworld: Abe's Exoddus´ die Stimmen aller Charaktere selbst synchronisiert. *(fo)* ▮



Antiheld Abe rappt seit Oktober im TV mit Music Instructor.

GTI setzt nach Gewinnrückgang auf neue Umsatzträger

New York. Der US-Publisher GT Interactive hat die Geschäftsergebnisse für das zweite Quartal und für das gesamte erste Halbjahr seines laufenden Geschäftsjahres bekanntgegeben. Das Unternehmen konnte im zweiten Quartal einen Umsatz von 116,2 Millionen US-Dollar im Vergleich zu 121 Millionen US-Dollar im Vorjahreszeitraum erwirtschaften. Die Nettogewinne des Unternehmens betrugen 1,4 Millionen US-Dollar im Vergleich zu 8,5 Millionen US-Dollar im gleichen Zeitraum des 97er Geschäftsjahres. Für das am 30. September abgeschlossene erste Halbjahr des 98er Geschäftsjahres hat GT Interactive einen Umsatz von 232,5 Millionen US-Dollar, im Vergleich zu 223,7 Millionen US-Dollar im Vergleichszeitraum des Vorjahres, gemeldet. Der Nettogewinn sank auf 3,2 Millionen US-Dollar von 13 Millionen US-Dollar im ersten Halbjahr des vergangenen Geschäftsjahres. „Unsere Strategie des Aufbaus unserer internen Studios eigenen Marken demonstriert unsere Wandlung zu einer Entertainment Publishing Company, die von eigenen Inhalten profitiert," erklärt GT Interactives Chairman und CEO Ron Chaimowitz. „Im zweiten Quartal generierten unsere eigenen Entwicklungen 44 Prozent unseres Front-Line-Publishings. Wir haben uns fest vorgenommen, unsere Entertainment-Strategie weiter auszubauen, indem wir starke Marken und Franchises für alle Plattformen erwerben und werden uns dabei besonders auf die Internet-Plattform konzentrieren. Wir sind davon überzeugt, daß das Internet großartige ökonomische Möglichkeiten bietet. Wir kümmern uns zur Zeit intensiv um ausgewählte, strategische Akquisitionen, die dem Unternehmen GT Interactive neue Umsatzquellen auch in den Bereichen Online-Business, Lizenzgeschäfte und Werbung bringen wird. *(fo)* ▮





Ron Chaimowitz, GT Interactive: Ausgewählte strategische Übernahmen zur Schaffung neuer Umsatzquellen.

Microsoft meldet Umsatzsteigerung im 1. Quartal

Redmond. Die Microsoft Corporation konnte im ersten Quartal des 1999er Geschäftsjahres mit einem Umsatz von 3,95 Milliarden US-Dollar eine Umsatzsteigerung von 26 Prozent im Vergleich zu 3,13 Milliarden US-Dollar im Vorjahreszeitraum erwirtschaften. Der Gewinn des am 30. September beendeten ersten Quartals belief sich auf 1,68 Milliarden US-Dollar, die einen einmaligen Gewinn von 160 Millionen US-Dollar aus dem Verkauf des Unternehmens Softimage beinhalten. Im Vorjahreszeitraum betrug der Gewinn 663 Millionen US-Dollar, wobei Abschreibungen in Höhe von 226 Millionen US-Dollar für den Aufkauf der In-Process-Technologie im Rahmen der Akquisition der Firma Web TV Networks Inc. enthalten waren. Ohne Berücksichtigung dieser Posten stieg der Gewinn im ersten Quartal somit von 959 Millionen US-Dollar im Vorjahreszeitraum auf 1,52 Milliarden US-Dollar im aktuellen ersten Quartal. Microsoft führt diese Gewinnsteigerung auf die enorme Nachfrage nach dem neuen Betriebssystem `Windows 98´ zurück. *(fo)* ▮

Weniger Gewinn und Umsatz für Creative Labs

Milpitas. Soundblaster-Hersteller Creative Labs mußte im ersten Quartal des 99er Geschäftsjahres einen Rückgang bei den Umsätzen und bei den Gewinnen hinnehmen. Das Unternehmen hat in diesem Quartal Umsatz von 279 Millionen US-Dollar im Vergleich zu 287,8 Millionen US-Dollar im Vorjahreszeitraum erwirtschaftet. Der Nettogewinn für das erste Quartal betrug 21,5 Millionen US-Dollar, verglichen mit 51,6 Millionen US-Dollar im Vergleichszeitraum des vergangenen Geschäftsjahres. *(fo)* ▮

Pixelpark plant Börsengang

Berlin. Die 1991 von Paulus Neef gegründete Multimedia-Agentur Pixelpark soll nach Berichten der Medienzeitschrift Horizont an die Börse gebracht werden. Die Bertelsmann AG, die 75 Prozent an Pixelpark hält, soll danach bereits entsprechende Gespräche aufgenommen haben. Noch unklar soll allerdings der genaue Termin sein. Pixelpark hat im Geschäftsjahr 1997/98 einen Umsatz von 23 Millionen DM erzielt. *(ch)* ▮

Wochenschlußkurse der Interactive-Branche

Ausgesuchte Werte der Computer- und Videospiele-Branche vom 06. November 1998

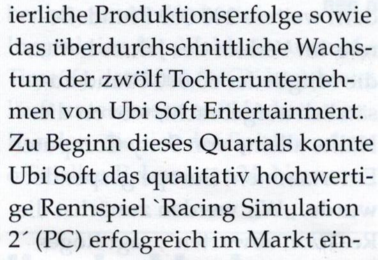
Company	Börsenplatz	Kürzel/WKN	Währung	52-Wochen-Hoch	52-Wochen-Tief	Schlußkurs 23.10.1998	Schlußkurs 30.10.1998	Veränd. in %
3Dfx Interactive	NASDAQ	TDFX	USD	35,25	9,13	12,19	13,50	10,75
3DO Company	NASDAQ	THDO	USD	4,13	1,94	3,13	3,00	-4,15
7th Level	NASDAQ	SEVL	USD	12,63	1,25	2,34	2,63	12,39
Acclaim Entertainment	NASDAQ	AKLM	USD	8,19	2,94	8,00	8,63	7,88
Activision	NASDAQ	ATVI	USD	18,63	9,38	10,56	13,44	27,27
Adrenalin Interactive	NASDAQ	ADRN	USD	3,69	0,28	0,53	0,44	-16,98
Advanced Micro Devices	NYSE	AMD	USD	40,00	12,75	22,56	24,44	8,33
Creative Technologies	NASDAQ	CREAF	USD	29,38	8,88	14,06	15,50	10,24
Diamond Multimedia	NASDAQ	DIMD	USD	16,50	3,44	5,75	6,25	8,70
Eidos Interactive	NASDAQ	EIDSY	USD	21,75	7,50	13,88	13,38	-3,60
Electronic Arts	NASDAQ	ERTS-	USD	57,13	29,94	41,13	47,88	16,41
GT Interactive	NASDAQ	GTIS	USD	12,88	4,75	6,81	7,25	6,46
Infogrames	Paris	5257	FRF	400,40	188,00	327,00	360,00	10,09
Intel	NASDAQ	INTC	USD	99,25	65,63	89,19	95,44	7,01
Interactive Magic	NASDAQ	IMGK	USD	14,75	6,50	4,50	4,50	0,00
Interplay Entertainment	NASDAQ	IPLY	USD	8,25	1,00	1,75	1,97	12,57
Logitech	NASDAQ	LOGIY	USD	18,88	10,75	10,00	11,00	10,00
Microsoft	NASDAQ	MSFT	USD	119,63	59,00	105,88	109,31	3,24
Midway Games	NASDAQ	MWY	USD	26,81	9,31	9,81	10,00	1,94
S3	NASDAQ	SIII	USD	18,06	2,94	3,16	4,25	34,49
Sony Corporation (US-Listing)	NYSE	SNE	USD	98,44	70,44	65,88	70,69	7,30
Take-Two Interactive	NASDAQ	TTWO	USD	8,75	4,50	6,50	6,25	-3,85
The Learning Company	NYSE	TLC	USD	32,81	13,00	25,81	27,31	5,81
THQ	NASDAQ	THQI	USD	24,00	6,88	21,56	23,13	7,28
Thrustmaster	NASDAQ	TMSR	USD	19,50	3,50	3,38	3,75	10,95
Ubi Soft	Paris	5447	FRF	1006,00	536,00	835,00	802,00	-3,95

Foto: C. Holowaty

Ubi Softs Halbjahresumsatz ist um mehr als 50 Prozent gestiegen

Erfolgreiche Internationalisierungsmaßnahmen und Produkteinführungen bewirken ein starkes erstes Halbjahr für Ubi Soft.

Paris. Der französische Publisher Ubi Soft hat in der ersten Hälfte des aktuellen Geschäftsjahres 1998/99 einen konsolidierten Umsatz von 301,2 Millionen Francs erzielt. Dies bedeutet einen Zuwachs von 53,21 Prozent gegenüber dem gleichen Zeitraum im Vorjahr. Diese Steigerung ist nach Unternehmensangaben begründet durch kontinuierliche Produktionserfolge sowie das überdurchschnittliche Wachstum der zwölf Tochterunternehmen von Ubi Soft Entertainment. Zu Beginn dieses Quartals konnte Ubi Soft das qualitativ hochwertige Rennspiel `Racing Simulation 2´ (PC) erfolgreich im Markt einführen. Darüber hinaus konnten die Internationalisierung und das Wachstum der Unternehmensgruppe mit der Einrichtung der neuen Produktionsstudios in New York, Tokio, Mailand und Barcelona fortgesetzt werden. Der starke Umsatzszuwachs ist laut Ubi Soft weiterhin auf die Markteinführung von Erfolgsprodukten wie dem 3D- Shoot 'em Up `Buck Bumble´ (N64), den beiden Rennspielen `S.C.A.R.S.´ (PC, PSX, N64) und `Speed Busters´ (PC) sowie der drei Adventure-Spiele für den PC `Playmobil´, `Tonic Trouble´ und `Rayman 2´ zurückzuführen. *(cli)* ▮



Racing Simulation 2, PC: Die Markteinführung der Rennsimulation hat entscheident zum starken Umsatzzuwachs von Ubi Soft beigetragen.

Logitech berichtet Defizit im zweiten Quartal

Fremont. Der PC-Peripherie-Hersteller Logitech International hat für das Ende September abgeschlossene zweite Quartal des laufenden Geschäftsjahres einen Verlust von 7,1 Millionen US-Dollar gegenüber einem Gewinn von 3,6 Millionen US-Dollar im Vorjahreszeitraum berichtet. Der Umsatz des zweiten Quartals des 99er Geschäftsjahres betrug 92,2 Millionen US-Dollar im Vergleich zu 99,2 Millionen US-Dollar im zweiten Quartal des 98er Geschäftsjahres. Der ausgewiesene Verlust beinhaltet einmalige R&D-Abschreibungen für den Erwerb des `QuickCam´-PC-Video-Business von der Connetix Corporation in Höhe von 6,2 Millionen US-Dollar vor Steuer. Weiterhin beinhalten die gemeldeten Ergebnisse eine 5,8 Millionen US-Dollar-Abschreibung für die Investition in Storm Technologie im Rahmen des Verkaufs der Logitech Scanner-Produktlinie an Storm im Dezember 1997. *(fo)* ▮

TCL meldet Verluste durch Broderbund-Übernahme

Cambridge. The Learning Company hat für das dritte Quartal des laufenden Geschäftsjahres einen Verlust von 21,2 Millionen US-Dollar im Vergleich zu einem Verlust von 113,2 Millionen US-Dollar im dritten Quartal des Vorjahres gemeldet. Das Unternehmen konnte in diesem Quartal einen Umsatz von 212,7 Millionen US-Dollar verglichen mit 141,7 Millionen US-Dollar im Vorjahreszeitraum erwirtschaften. Diese Ergebnisse schließen die Aufwendungen im Rahmen der Akquisition von Broderbund ein. Ohne Berücksichtigung der Übernahme-bezogenen Abschreibungen hätte The Learning Company einen Gewinn 38,4 Millionen US-Dollar melden können. „Wir haben im dritten Quartal den Merger mit Broderbund abgeschlossen," so Chairman und CEO Michael Perik. „Wir haben weiterhin die Geschäfte des Unternehmens in die der TLC integriert, was uns zu der größten Consumer Software Company des Landes nach Microsoft macht." *(fo)* ▮

Rund 20 Entlassungen nach Hasbro/MicroProse-Fusion

Chipping Sodbury/Stockley Park. Nach der Uebernahme von MicroProse durch Hasbro wird nun die zukuenftige Organisation des Unternehmens auch auf europaeischer Ebene klarer. Das ehemalige MicroProse-Hauptquartier in Chipping Sodbury wird sich wie erwartet in Zukunft ausschließlich auf Produktentwicklung, Qualitätssicherung und Kundenbetreuung konzentrieren, waehrend Hasbro Interactives Niederlassung in Stockley Park in der Nähe von Heathrow Vertrieb, Marketing, Controlling und Administration übernimmt. Bei MicroProse bedeutet diese Konsolidierung, daß etwa 20 Arbeitsplätze wegfallen. Auch MicroProses Marketing Director Chris Meredith wird das Unternehmen verlassen. „Es gab tatsächlich eine ganze Reihe an Opfern im Rahmen der Fusion", bestätigt Hasbro Interactives neuer Europa-Chef Tim Christian. „Dies hat zwei Gründe. Erstens gab es offensichtliche Doppelbesetzungen innerhalb beider Unternehmen und zweitens wollten eine ganze Menge Leute nicht umziehen. Wir haben so vielen Leuten wie möglich Jobs angeboten, aber es hat zwangsläufig Arbeitsplatzverluste gegeben." Die neue Vertriebsabteilung wird von dem früheren MicroProse Vertriebsleiter Scott Dodkins geführt. Zur Abteilung gehören zudem die früheren MicroProse-Mitarbeiter Bob Burridge und Andy Davies sowie die Hasbro Interactive-Angestellten Zoe Tremlett und Tracie Bunce. In Deutschland wurde die ehemalige Hasbro Interactive-Niederlassung in Hamburg aufgelöst – von den fünf Mitarbeitern bleibt nur Product Manager Jochen Quast beim Unternehmen. *(sd/ch)* ▮

Ex-Rage-Mitarbeiter gründen neue Vertriebs-Agentur

London. Die Marketing- und Vertriebsmanager Ian Richardson und Neil Critchlow haben sich vom englischen Spiele-Entwickler Rage Software getrennt und werden nun eine eigene Marketing- und Vertriebsagentur in Großbritannien gründen. Richardson und Critchlow haben vor allem mit OEM-Geschäften aus dem 3D-Actiontitel `Incoming´ ein hochprofitables Produkt gemacht. Mit Vector Sales & Marketing will das Duo auch in diesem Bereich weiterhin tätig bleiben. (sd/ch)

Softwarepiraterie wird auch in England zum massiven Umsatzkiller

Im Kampf gegen die ausufernde Piraterie verlangt die englische Softwareorganisation ELSPA mehr Mittel von der Industrie.



Auch in England gibt es ein massives Piraterie-Problem : Spiele werden in Großbritannien im Verhältnis 1:4 kopiert.

London. Die englische Softwareorganisation ELSPA hat ihre Mitgliedsfirmen aufgefordert, mehr Geld in die Bekämpfung der Softwarepiraterie zu investieren. Nach mehreren Berichten der englischen Ausgabe der MCV über die Umsatzverluste durch Raubkopien, erhält die ELSPA nun viermal soviele Hinweise und Beschwerden als noch vor sechs Monaten. Im gesamten letzten Jahr erhielt die Organisation 571 Hinweise; in den letzten zwei Monaten alleine waren es dagegen bereits 300. Die Gesamtzahl der Anzeigen für 1998 beträgt bereits 1500. „Wir schätzen, daß von jedem im Handel verkauften Spiel vier raubkopiert werden", meint ELSPAs Generaldirektor Roger Bennett. „Das Problem erreicht Dimensionen wie zu Zeiten der Floppy Disk." Obwohl die ELSPA Crime Unit, die solche Urheberrechtsdelikte verfolgt, erheblich größere Aktivitäten in diesem Jahr entfaltet hat, muß die Abteilung weiterhin mit einem Budget von 250.000 Pfund Sterling auskommen. Nun verlangt Roger Bennett von den ELSPA-Mitgliedern weitere 200.000 Pfund. Bereits im Verlauf des Jahres hatten die Mitglieder 60.000 Pfund zusätzlich aufgebracht, wovon die Hälfte alleine von Sony Computer Entertainment Europe gespendet wurde. „Wir werden zunächst die Reaktion abwarten", sagt Roger Bennett. „Wir wollen natürlich den Handel nicht abschrecken und deren Vororder für diese Weihnachten beeinflussen, aber wenn man von uns mehr Engagement verlangt, benötigen wir ein ausreichendes Budget."*(ch)* ▮

Internationale Bestseller

	England	Österreich	USA	Japan
	PC CD-ROM	**PC CD-ROM**	**PC CD-ROM**	**PC-CD-ROM**
1.	FA Prem. Manager ´99 – Gremlin	Play the Games – Compilation	Need for Speed 3 – Electronic Arts	Tripartite Emperor VI – Compile
2.	Caesar III – Cendant	Gold Games 3 – Compilation	Deer Hunter – GT Interactive	Flightsimulator `98 – Microsoft
3.	Titanic – Europress	Need for Speed 3 – Electonic Arts	Barbie Nail Designer – Mattel Media	Unreal – GT Interactive
4.	Colin McRae Rally – Codemasters	Rainbow Six – Take 2	Civil War Generals 2 – Cendant	T. Emp. + Power Kit – Compile
5.	Rainbow Six – Take 2	Anno 1602 – Sunflowers	Rainbow Six – Red Storm	After Devil Force – Compile
	PlayStation	**PlayStation**	**PlayStation**	**PlayStation**
1.	Spyro the Dragon – Sony	Formel 1 '98 – Psygnosis	WWF Warzone – Acclaim	Slayers – Banpresto
2.	Formula 1 '98 – Psygnosis	Spyro the Dragon – Sony	NCAA Football ´99 – Electronic Arts	Beat Mania – Konami
3.	TOCA Touring Cars – Codemasters	MediEvil – Sony	Madden ´99 – Electronic Arts	Martian Story – Bandai
4.	Tekken 3 – Sony	Moto Racer 2 – Electronic Arts	NFL Game Day ´99 – Sony	Metal Gear Solid – Konami
5.	Resident Evil – Capcom	C&C: Gegenschlag – Westwood	Gran Tourismo – Sony	Sanpagita – Sony
	Nintendo 64	**Nintendo 64**	**Nintendo 64**	**Nintendo 64**
1.	1080° Snowboarding – Nintendo	Mission: Impossible – Infogrames	WWF Warzone – Acclaim	Pocket Mon. Stadium – Nintendo
2.	F1 World Grand Prix – Nintendo	1080° Snowboarding – Nintendo	Banjo-Kazooie – Nintendo	Diddy Kong Racing – Nintendo
3.	Mission: Impossible – Infogrames	Banjo-Kazooie – Nintendo	GoldenEye 007 – Nintendo	Yoshi's Story – Nintendo
4.	Banjo-Kazooie – Nintendo	F1 World Grand Prix – Nintendo	Wailalae Country Club – Nintendo	Choro Q 64 – Nintendo
5.	Goldeneye 007 – Nintendo	Super Mario 64 – Nintendo	Mission: Impossible – Infogrames	Super Mario 64 – Nintendo
	Quelle: Chart Track/ELSPA	Quelle: Dynamic Systems	Quelle: PC Data 27.9. 3.10. (PC), August 1998 (PSX, N64)	Quelle: Login/64Dream/Famitsu

HINWEIS: Die aktuellen media control-Charts für Deutschland finden Sie auf Seite 25.

Foto: C. Holowaty

Weniger Dreamcast-Titel in Japan

Tokio. Kurz vor der Einführung von Segas Dreamcast auf dem japanischen Markt, mußten Einzelhändler ihren Kunden mitteilen, daß mehrere wichtige Spiele nicht zum Start ausgeliefert werden können. Dazu gehören ´Sega Rally 2´, `Sonic Adventure´, `Blue Stinger´, `Geistforce´ und `Monaco GP 2´. Weil auch noch weniger Dreamcast-Einheiten als geplant erhältlich sind, wird für Sega die Markteinführung immer schwieriger. Pünktlich sollen folgende Spiele erhältlich sein: ´VF3tb´, `July´, `Godzilla Generations´ und ´Pen Triathlon´. *(ur)* ▮



NEWS

Zelda soll zum meistverkauften Spiel aller Zeiten werden

Redmond. Peter Main, Vice President bei Nintendo of America, erwartet, daß `Zelda 64´über alle Plattformen hinweg zum bestverkauften Spiel aller Zeiten avanciert. Innerhalb von 39 Tagen will Nintendo 2 Millionen Einheiten ausliefern. Eine zehn Millionen Dollar schwere Werbekampagne – ähnlich wie bei einem Filmstart – wird dem Launch des Spiels entsprechenden Auftrieb geben. Die Previews werden in über 11.000 Kinos gezeigt. Diese präsentieren den Spielhelden Link, wie er durch die Zeit und mehrere mittelalterliche Welten reist, um den mystischen Triforce vor den bösen Mächten zu schützen. Die am 24. Oktober begonnene Vorbestellungsaktion für `Zelda-Ocarina of Time´ in den USA (MCV berichtete) läuft unterdessen auf Hochtouren. Kunden, die sich das Spiel vor dem offiziellen Release am 24. November bei ihrem Händler reservieren lassen, hoffen dabei, eine limitierte Edition von `Zelda´ mit goldener Cartridge zu erhalten. Doch diese Hoffnung wird wohl vielfach enttäuscht. Denn der wichtigste Einzelhändler Electronic Boutique teilte am 3.November mit, daß wegen der enormen Nachfrage nur noch Vorbestellungen für die graue Cartridge-Version angenommen werden. Die goldene Cartridge ist offiziell ausverkauft. *(ur/jf)* ▮



Zelda 64: Nintendo of America will den Titel in den USA innerhalb von 39 Tagen 2 Millionen mal verkaufen.

Umstrukturierungen im Top Management von Activision in den USA

Santa Monica. Brian Kelly, Präsident und Chief Operating Officer (COO) von Activision, wurde zum weiteren CEO (Vorsitzenden) neben Robert Kotick ernannt. Kotick und Kelly sind mit längerlaufenden Arbeitsverträgen ausgestattet und beabsichtigen eine Konzentration auf die langfristige Unternehmensstrategie mit Fusions- und Kaufaktivitäten. Nachfolger für Kelly wird Ron Doornink. Er ist verantwortlich für das operative Geschäft von Activision mit seinem Studio, Verlag, Vertriebs- und Gesellschaftertätigkeiten. Zuvor sammelte der 42jährige Doornink mehr als 20 Jahre Berufserfahrung mit Konsumprodukten. 13 Jahre lang arbeitete er für Procter & Gamble, hauptsächlich als Managing Director, wo er für die weltweite strategische Planung des Papierbereichs zuständig war. 1995 wechselte er zu ConAgra Snack Food, wozu die Marken Swiss Miss, Orville Redenbacher und Snack Pack gehören. Dort war er Präsident der profitablen Hunt-Wesson Division. *(ur)* ▮

Massive Marketing-Kampagne für Mission: Impossible in den USA

San Jose. Der französische Spielemulti Infogrames geht in den Vereinigten Staaten mit einer zweieinhalb Millionen US-Dollar schweren Werbe-Kampagne für seinen N64-Spionage-Thriller `Mission: Impossible´ in die Vollen. Das Geld wird für Spots im US-amerikanischen Fernsehen eingesetzt. Infogrames wirbt bis zum 29. November im Umfeld von MTV, Comedy Central, Akte X und den World Championship Wrestling-Sendungen. Vor kurzem erst senkte Infogrames den Verkaufspreis des Spiels auf 50 US-Dollar. Mit diesen Maßnahmen will Infogrames das Ziel erreichen, den Vorjahresumsatz in den USA zu verfünffachen (MCV berichtete). Mike Markey, Vice President für Sales und Marketing bei Infogrames America, erklärt: „Mit der Anpassung des Preises und dem aggressivem Einsatz des landesweiten Fernsehens in diesem Monat, hoffen wir, den eher zufälligen Fan für das Impossible Mission-Team um Ethan Hunt anzuwerben.“ *(ur)* ▮

Cool-Boarders-Developer eröffnet weiteres Studio in Kalifornien

Santa Monica. 989 Studios, die Entwickler von `Cool Boarders 3´, bauen ihre Entwicklungskapazitäten aus. Das Unternehmen hatte bislang Entwickler in Foster City und San Diego beschäftigt. Seit kurzem unterhält 989 Studios nun auch Entwicklungs-Ressourcen im kalifornischen Santa Monica. „Unser Studio in Santa Monica wird mit Designern und Producern des originären Twisted-Metal- und Jet-Moto-Teams besetzt. Wir erwarten uns von diesem außergewöhnlichen und kreativen Team neue Produktreihen und ähnlich bahnbrechende Erfolge", sagt Kelly Flock, President von 989 Studios. Kelly Flock will die kreativen Grenzen für PlayStation-Spiele ausweiten und die 989 Sports-Brand weiter stärken. Hierzu bedarf es seiner Meinung nach einer Diversifizierung des Produkt-Mixes von 989 Studios, die durch die Schaffung des neuen Teams erreicht werden soll. *(jf)* ▮

Programm-Code von SIN soll kostenlos veröffentlicht werden

Santa Monica. Ritual Entertainment und Activision haben bekanntgegeben, daß der Programm-Code des Action-Titels `SIN´ der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden soll. Jeder interessierte beziehungsweise versierte Interessent kann somit eigenständig Levels, Modelle und andere Spielbestandteile des in Kürze zur Veröffentlichung anstehenden 3D-Action-Spiels entwickeln. Weitere Informationen erhalten Sie auf den Internet-Seiten www.activision.com und www.ritual.com. *(jf)* ▮

Sunflowers arbeitet an erstem Projekt für Sony PlayStation

Langen. Mit dem Titel `Techno Mage´ wird das deutsche Entwicklungsstudio Sunflowers im kommenden Jahr das erste Spiel für Sony PlayStation auf den Markt bringen. Bei dem derzeit in Entwicklung befindlichen Titel handelt es sich um eine Mischung aus Action- und Rollenspiel, die spielerisch mit Titeln wie `Zelda´ oder `Diablo´ vergleichbar ist. Anders als bei vielen klassischen Konsolen-Rollenspielen finden die Zweikämpfe bei `Techno Mage´ in Echtzeit statt. Es gibt eine lineare Storyline mit zahlreichen zu lösenden Aufgaben und Puzzlen. Die gerenderten 2D-Charaktere bewegen sich in einer frei rotierbaren 3D-Umgebung. In dem Spiel wird es mit den Streamern, den Dreamern und den Shach drei Hauptrassen geben, die sich durch verschiedene Ober- und Unterwelten bewegen. Der Spieler kann mit etwa einem Dutzend verschiedener, ausbaufähiger Waffen und magischen Kräften hantieren. Außerdem wird es möglich sein, sich mit den auftretenden Nichtspieler-Charakteren zu unterhalten. `Techno Mage´ soll im zweiten Quartal 1999 erscheinen und außer für PlayStation auch für PC CD-ROM verfügbar sein. *(jf)* ▮



Im gerade neu bezogenen Firmensitz entsteht das erste PSX-Spiel von Sunflowers.

Hinter den Kulissen: Reflections

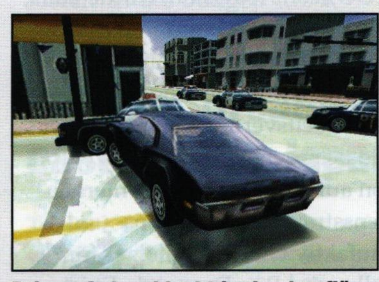
Mit Reputation und Produkt-Timing überzeugt man Publisher

David gegen Goliath: Reflections-Chef Martin Edmondson hat mit Driver zwar einen offensichtlichen Top-Titel in Entwicklung, sieht aber immer stärkere Diskrepanzen zwischen Kreativität und kaufmännischen Erfordernissen.

Einen Mangel an talentierten Spiele-Entwicklern kann man Großbritannien wahrlich nicht bescheinigen. Hunderte von kleinen Studios sind derzeit auf der Suche nach Publishern. Spiele-Legende Peter Molyneux will mit seinem englischen „Talentschuppen" Lionhead Satellites diese Talente ausfindig machen und hat bereits über 100 Projekte gesichtet, unter denen einige „wirklich nette Ideen", so Molyneux, waren. Doch ein Titel sprang dem Veteranen sofort ins Auge: Das PC-Rennspiel `Driver´ von der britischen Entwicklercrew Reflections. Inzwischen werden auch die ersten Publisher auf den Titel aufmerksam. Doch warum fällt gerade noch ein weiteres Rennspiel bei den großen Spielefirmen ins Auge? „Qualität", meint Reflections-Geschäftsführer Martin Edmondson schlicht. „Die meisten Publisher bevorzugen inzwischen eine geringe Produktbreite zugunsten eines höheren Qualitätsanspruchs. Es gibt derzeit so viel Software, vor allem für den PC, daß der Wettbewerb alleine schon bei der Regalfläche im Handel extrem hart ist." Reflections ist allerdings kein unbeschriebenes Blatt. Das Unternehmen hat bereits für große Unternehmen wie Psygnosis `Destruction Derby´ und den Amiga-Hit `Shadow of the Beast´ produziert. „Diese Reputation hilft natürlich", sagt Martin Edmondson.


Reflections hat Geschichte: Das Team hat für Psygnosis bereits Shadow of the Beast und Destruction Derby produziert.

„Nur eine äußerst kleine Zahl an Titeln hat das Potential zum Hit. Mit Shadow of the Beast und Destruction Derby im Rücken haben wir jedoch eine entsprechende Geschichte." Interessant für Publisher ist auch, daß Reflections aus eigener Kraft in der Lage ist, `Driver´ selbst vorzufinanzieren. „Es ist wirklich nicht schwer, eine Menge Geld zum Fenster herauszuwerfen. Aber der Lohn für das Risiko ist es, bessere Konditionen aushandeln zu können." Mit ein Grund für das Wagnis Eigenentwicklung ist für Edmondson das steigende Sicherheitsbedürfnis der Publisher. „Wenn man nicht eine lange Vergangenheit mit hoher Qualität und Termintreue aufzuweisen hat, ist es sehr schwierig, einen Publisher mit Design-Dokumentationen alleine zu überzeugen", berichtet Martin Edmondson. „Die wollen natürlich etwas vom Spiel selbst sehen." Psychologisch entscheidend ist für Edmondson auch das richtige Timing von Produkten. „Wenn man ein Spiel entwickelt oder ein Demo produziert, sollte man auf das Timing achten. Wenn jeder gerade Jet Ski-Spiele veröffentlicht, sollte man keines vorschlagen, das zwei Jahre für die Entwicklung benötigt." Peter Molyneux sieht gerade in den kaufmännischen Realitäten und der Verhandlungsstrategie unabhängiger Entwickler gegenüber Publishern Gefahren für die Kreativität zukünftiger Spiele. „Einige Entwickler verwässern ihre Spiel-Ideen so lange, bis sie endlich einen Publisher finden, der ihnen zuhört – das ist sehr traurig." *(ch)* ▮


Driver: Autoschlacht im hochauflösenden Großstadt-Dschungel.

Fotos: C. Holowaty, Sunflowers

enter classics.on

Ausgezeichnet mit dem **PC-GAMES Classic Award**

THEMA DES MONATS: RACING

DOPPELSIEG!

JEDER TITEL **DM 39,95***

NEU! 85%



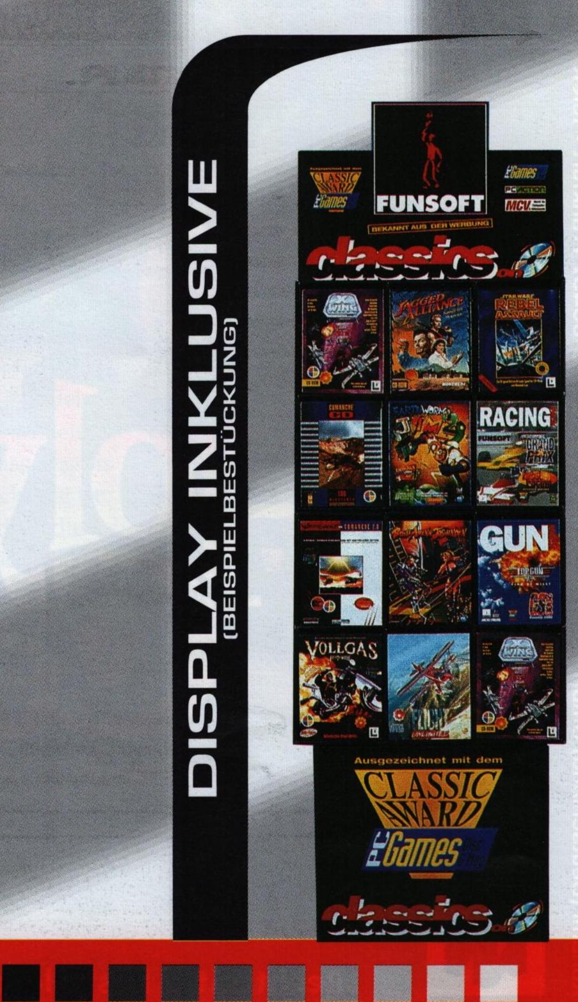
Have a N.I.C.E. day! All in one

NEU! 76%



MicroMachines V3

DISPLAY INKLUSIVE
(BEISPIELBESTÜCKUNG)



Creative dementiert Pläne zu 3Dfx-Corporate-Buyout

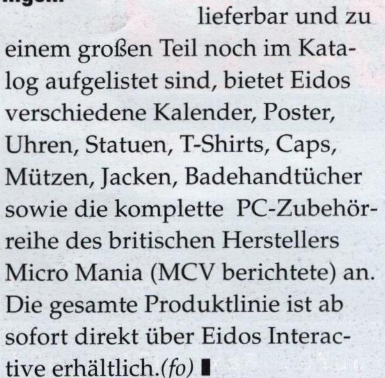
Nach der Erhöhung des Aktienanteils von Creative von 6,5 Prozent an 3Dfx verneint das Unternehmen weitere Kaufpläne.

Milpitas. Der Soundblaster-Hersteller Creative hat seinen Aktienanteil an dem 3D-Grafikchip-Spezialisten 3Dfx auf 6,5 Prozent mit einem Gesamtwert von über acht Millionen US-Dollar erhöht. Nach diesem Schritt liegt die Vermutung nahe, daß Creative möglicherweise durch den Erwerb weiterer Anteile einen Corporate-Buyout plant. Creatives Vice President und General Counsel John Danforth bestätigt diese Vermutung jedoch nicht: „Wir sehen 3Dfx nicht als unseren Konkurrenten an, sondern als wertvollen Partner und Lieferanten", so Danforth. „Das Unternehmen stellt Chips für unsere Produkte wie den 3D Blaster Voodoo²- und Banshee-Grafikbeschleuniger her. Daher sehe ich unsere Erhöhung der Anteile als strategisch weisen Schritt an." 3Dfx sei eine sehr erfolgreiche Firma mit einem derzeit unter dem durchschnittlichen Niveau liegendem Aktienpreis, so habe Creative lediglich seine Chance genutzt, Vorteile aus der momentanen Situation zu ziehen. Auch künftige Pläne, 3Dfx zu übernehmen, wenn der Preis stimmen würde und das nötige Kapital vorhanden wäre, wollte Danforth nicht bestätigen: „Creative ist immer bemüht, seinen Geschäftswert zu erhöhen. Wir haben wesentliche Investitionen in Firmen wie 3D labs, nVidia und nun auch in einem gewissen Maß in 3Dfx unternommen", so Danforth. „Wenn Creative eine Aktienübernahme planen würde, hätte es dazu sicher ein weitreichendes Statement in der offiziellen Erklärung über die Gründe und Motive unserer Anteilserhöhung gegeben. Das ist alles, was dazu derzeit zu sagen ist." *(fo)* ∎

Eidos Interactive bietet umfangreichen Tomb Raider III-Merchandising-Katalog

Nach dem Erfolg der Fanartikel-Reihe bringt Eidos nun 900.000 Kataloge in Umlauf und erweitert das Angebot.

Hamburg. Eidos Interactive bringt auch in diesem Jahr einen umfangreichen Merchandising-Katalog mit Fanartikeln zum, laut Eidos definitiv am 20. November erscheinenden, potentiellen Megahit `Tomb Raider III´ heraus. Aufgrund des Erfolges der Merchandisingartikel aus dem vergangenen Jahr, wurde das Angebot für den dritten Teil der Action-Adventure-Saga um zahlreiche Artikel erweitert. Doch Eidos will auch im Fanartikel-Bereich den Vorjahreserfolg übertreffen. Diesmal will das Hamburger Unternehmen satte 900.000 Exemplare des Kataloges im CD-Cover-Format in Umlauf bringen. So wird der Katalog nicht nur in allen Spieleverpackungen zu finden sein, sondern auch bei verschiedenen anderen Aktionen gestreut werden und dem hochwertigen Lösungsbuch beiliegen, das auch einen Teil des Merchandising-Programmes darstellt und wie im vergangenen Jahr von der Lösungsbuchredaktion `Trickwerk´ erstellt wurde. Allein von diesem Buch hat Eidos nach eigenen Angaben bereits Vorbestellungen für 100.000 Exemplare. Hier geht Eidos davon aus, daß sich mindestens 150.000 Exemplare des Lösungsbuches verkaufen werden. Zusätzlich zu den Artikeln des vergangenen Jahres, die auch weiterhin lieferbar und zu einem großen Teil noch im Katalog aufgelistet sind, bietet Eidos verschiedene Kalender, Poster, Uhren, Statuen, T-Shirts, Caps, Mützen, Jacken, Badehandtücher sowie die komplette PC-Zubehörreihe des britischen Herstellers Micro Mania (MCV berichtete) an. Die gesamte Produktlinie ist ab sofort direkt über Eidos Interactive erhältlich. *(fo)* ∎

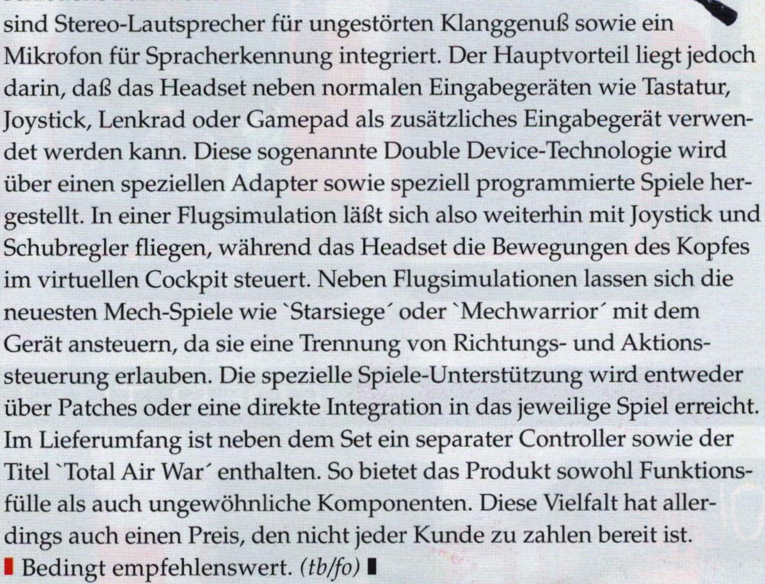


900.000 Exemplare will Eidos Interctive von dem aktuellen Merchandising-Katalog zu Tomb Raider III in Umlauf bringen.

Im Test

Union Reality Gear

Produktgruppe: ....Eingabegeräte
System: ....PC
Hersteller: ....Video Computer
Vertrieb: ....Rushware
Empf. VK.: ....ca. DM 259,-

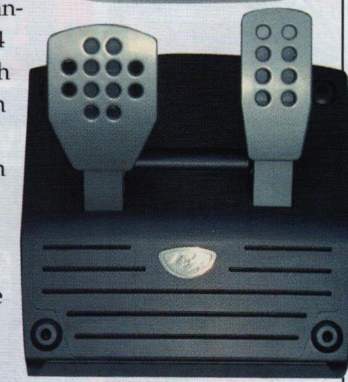


Bei diesem Union Reality Gear handelt es sich bereits um eine verbesserte Variante des in der ersten Jahreshälfte erschienenen Heatsets. Das Eingabegerät vereint verschiedene Funktionen in einem Gerät. So sind Stereo-Lautsprecher für ungestörten Klanggenuß sowie ein Mikrofon für Spracherkennung integriert. Der Hauptvorteil liegt jedoch darin, daß das Headset neben normalen Eingabegeräten wie Tastatur, Joystick, Lenkrad oder Gamepad als zusätzliches Eingabegerät verwendet werden kann. Diese sogenannte Double Device-Technologie wird über einen speziellen Adapter sowie speziell programmierte Spiele hergestellt. In einer Flugsimulation läßt sich also weiterhin mit Joystick und Schubregler fliegen, während das Headset die Bewegungen des Kopfes im virtuellen Cockpit steuert. Neben Flugsimulationen lassen sich die neuesten Mech-Spiele wie `Starsiege´ oder `Mechwarrior´ mit dem Gerät ansteuern, da sie eine Trennung von Richtungs- und Aktionssteuerung erlauben. Die spezielle Spiele-Unterstützung wird entweder über Patches oder eine direkte Integration in das jeweilige Spiel erreicht. Im Lieferumfang ist neben dem Set ein separater Controller sowie der Titel `Total Air War´ enthalten. So bietet das Produkt sowohl Funktionsfülle als auch ungewöhnliche Komponenten. Diese Vielfalt hat allerdings auch einen Preis, den nicht jeder Kunde zu zahlen bereit ist.

▌Bedingt empfehlenswert. *(tb/fo)* ∎

Saitek R4 Force Feedback Wheel

Produktgruppe: ....Eingabegeräte
System: ....PC
Hersteller: ....Saitek
Vertrieb: ....Saitek
Empf. VK.: ....ca. DM 375,-



Besonders hervorzuheben ist bei diesem Force-Feedback-Modell der Befestigungs-Mechanismus des Wheels. Per Schraubvorrichtung wird die Mittel-Halterung in Position gebracht und dann durch einen Hebel fest angepreßt. Durch diese Technik steht das R4 bombensicher auf dem Spiele-Schreibtisch und trotzt selbst heftigsten Rütteleinlagen problemlos. Ein richtiger Schaltknüppel ziert die Lenker-Karosserie an der rechten Seite und lädt geschickte Renn-Fahrer zum manuellen Schalten ein. Das Wheel selbst ist komfortabel gummiert und bietet leicht erreichbare Funktionstasten. Die Pedale verfügen über unterschiedliche Widerstände bei Bremse und Gas. Während das Gaspedal einfach durchgedrückt werden kann, zeigt sich der Bremsblock etwas widerspenstiger. Notfalls wird per Werkzeug einfach die gewünschte Federung manuell eingestellt. Lediglich die Stellfläche für das Schuhwerk hätte etwas großzügiger ausfallen können. Software-Seitig lassen sich alle FF-Einlagen auf die X-Achse leiten, womit auch Spiele mit Joystick-Force-Feedback einen kräftigen Auftritt haben. Selbst bei kraftlosen Spieletiteln schlägt sich das Lenkrad hervorragend, da der einschaltbare Widerstand für ein sehr gutes Fahrgefühl sorgt. Eine fehlende Programmier-Software trübt das hervorragende Bild des `R4 Force Wheel´ nur gering.

▌Sehr Empfehlenswert. *(tb/fo)* ∎

Fotos: Saitek, Video Computer

BUSHIDO

GAMEWEAR®

[DAS ULTIMATIVE PLAYSTATION-EQUIPMENT]



ALLE PREISE – EMPFOHLENE VERKAUFSPREISE

[1] 1MEG MEMORY CARD DM 14,95

[2] 8MEG MEMORY CARD DM 39,95

[3] EXTENSION KABEL Controllerverl. DM 19,95

[4] PSX CONTROLLER diverse Farben DM 14,95

[5] DUAL VIBRATION CONTROLLER div. Farben DM 39,95

[6] RFU ADAPTER KABEL PAL-Anschluss ohne Scart-Buchse DM 24,95

[7] EURO AV-KABEL Scart-Kabel mit ext.Stereo-Ausgang DM 19,95

[8] PSX MOUSE div.Farben DM 29,95

[9] BUSHIDO BALL (o.Abb.) Muster anfordern, Sportgerat fur gamefreie Std. DM 29,95

[10] PSX CD-BOX div.Farben (o.Abb.) DM 4,95

[11] PSX ARCADE GUN mit Rückschlag und Pedale (o.Abb.) DM 79,95

[12] RGB 3 RCA KABEL RGB Adapter mit Gun Converter (o.Abb.) DM 19,95

VERTRIEB DURCH

BUSHIDO GAMEWEAR
VERTRIEBS GMBH
DAHLMANNSTRASSE 1A
D-10629 BERLIN

TELEFON
+49(0)30 324 80 18
TELEFAX
+49(0)30 324 96 63

[HÄNDLERSPEZIAL DIE ERSTEN 100 BESTELLEINGÄNGE ERHALTEN BEI WARENEINKAUF IM WERT VON 1000,- DM: 1 SONY PLAYSTATION GRATIS, BEI WARENEINKAUF VON 500,- DM 1 DUAL VIBRATION CONTROLLER GRATIS!]

Kaufwünsche der Leser

Frage: Welche Spiele beabsichtigen Sie zu kaufen?*

PC CD-ROM

1.	Command & Conquer: Teil 3	59,7
2.	Age of Empires 2	46,0
3.	Die Siedler 3	39,2
4.	Tomb Raider 3	35,2
5.	Diablo 2	32,2
6.	Need for Speed III	23,3
7.	Sim City 3000	22,5
8.	Dungeon Keeper 2	22,0
9.	Civilization III	20,5
10.	Turok 2	20,0
11.	Indiana Jones and the Infernal Machine	18,3
12.	Dune 2000	17,8
13.	StarCraft Expansion Pack	17,2
14.	N.I.C.E. 2	17,0
15.	Commandos - Hinter feindlichen Linien	16,7
16.	Age of Empires - Expansion Pack	15,9
17.	Unreal	15,8
18.	X-Files - The Game	12,3
19.	Final Fantasy VII	12,1
20.	Carmaggedon 2	11,7

PLAYSTATION

1.	Tomb Raider 3	52,6
2.	Tekken 3	45,3
3.	Formel 1 '98	40,1
4.	Crash Bandicoot 3	29,7
5.	C & C: Alarmstufe Rot - Gegenschlag	26,6
6.	MediEvil	22,4
7.	Colin McRae Rally	19,3
	Oddworld: Abe's Exoddus	19,3
9.	Breath of Fire	18,2
10.	Need for Speed 3	16,7
11.	Heart of Darkness	16,6
12.	Duke Raider	16,4
13.	Moto Racer 2	15,6
14.	Apocalypse	14,6
15.	Wild 9	14,4
16.	Ninja -Shadow of Darkness	12,5
17.	Dead or Alive	12,0
18.	X-Files	11,5
19.	Int. Superstar Soccer Pro '98	10,4
20.	Spyro the Dragon	9,4

NINTENDO 64

1.	Zelda - Ocarina of Time	60,3
2.	Turok 2	50,0
3.	Mission: Impossible	29,1
4.	F-Zero X	27,3
5.	Extreme G 2	25,5
6.	Banjo-Kazooie	21,2
7.	F1 World Grand Prix	19,4
8.	1080° Snowboarding	16,7
9.	Twelve Tales: Conker 64	16,1
10.	V-Rally	15,2
11.	Rogue Squadron	12,4
12.	WipEout 64	11,5
	Shadowman	11,5
14.	Superman	10,6
15.	Fighting Force 64	10,4
16.	WCW vs. NWO Revenge	10,3
17.	FIFA '99	10,0
	Forsaken	10,0
19.	Micro Machines 64 Turbo	9,7
20.	Int. Superstar Soccer 98	9,1

Erhebungszeitraum: 11.9.1998 bis 10.10.1998

*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Dezember 1998 bekannt waren. Rangfolge nach Anteil der Kaufwunsch-Nennungen in Pro-

Verkaufserwartung des Handels

Frage: Von welchen der folgenden Titel erwarten Sie sehr gute Umsätze?*

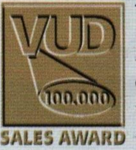
	PC CD-ROM	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1.	Age of Empires - Expansion Pack	Formel 1 '98	Turok 2
2.	Command & Conquer Teil 3: Tiberian Sun	FIFA '98	Zelda
3.	Caesar 3	C & C: Alarmstufe Rot - Gegenschlag	Mission: Impossible
4.	Diablo 2	Crash Bandicoot 3	F1 World Grand Prix
5.	Die Siedler 3	Tomb Raider 3	Banjo-Kazooie
6.	FIFA '99	Tekken 3	FIFA '99
7.	Tomb Raider 3	MediEvil	Extreme G 2
8.	Civilization III	Metal Gear Solid	1080° Snowboarding
9.	Dungeon Keeper 2	Oddworld: Abe's Exoddus	V-Rally
10.	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Breath of Fire III	Racing Simulation 2
11.	Jagged Alliance 2	Colony Wars Vengeance	Rogue Squadron
12.	Lands of Lore 3	TOCA 2	F-Zero X
13.	Railroad Tycoon 2	Spyro The Dragon	Int. Superstar Soccer 98
14.	Age of Empires 2	Colin McRae Rally	Rayman 2
15.	Turok 2	International Superstar Soccer Pro `98	NHL 99
16.	Colin McRae Rally	Racing Simulation 2	Twelve Tales: Conker 64
17.	Fallout 2	Ninja - Shadow of Darkness	Earthworm Jim 3D
18.	Need for Speed III	Motor Racer 2	WWF: Warzone
19.	Populous 3	Constructor	Duke Nukem: Time to Kill
20.	Gangsters - Organisiertes Verbrechen	Cool Boarders 3	NASCAR 99

Erhebungszeitraum: 14.10.1998 bis 22.10.1998

*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Januar 1999 bekannt waren. Rangfolge nach Häufigkeit der Nennung. Befragt wurden 50 Key-Accounts des Video- und Computerspiele-Handels.

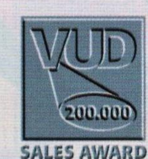
VUD-Awards für die meistverkaufte Software

GOLD-AWARD



Age of Empires	Microsoft	PC CD-ROM
Civilization 2	MicroProse	PC CD-ROM
D-Sat 2.0	TopWare	PC CD-ROM
Diablo	Cendant Software	PC CD-ROM
Dungeon Keeper	Electronic Arts	PC CD-ROM
F 1 Racing Simulation	Ubi Soft	PC CD-ROM
FIFA ´97	Electronic Arts	PC CD-ROM
FIFA ´98 – Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	PC CD-ROM
FIFA ´98 – Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	PlayStation
Final Fantasy VII	Sony	PlayStation
Flight Simulator ´98	Microsoft	PC CD-ROM
Frankreich ´98 – Die Fußball-WM	Electronic Arts	PC CD-ROM
Frankreich ´98 – Die Fußball-WM	Electronic Arts	PlayStation
Gran Turismo	Sony	PlayStation
Hugo 2	Infogrames	Game Boy
International Superstar Soccer 64	Konami	Nintendo 64
Monkey Island 3	Funsoft	PC CD-ROM
Porsche Challenge	Sony	PlayStation
Tekken 2	Sony	PlayStation
Tomb Raider	Eidos	PlayStation
V-Rally	Infogrames	PlayStation
Wing Commander 4	Electronic Arts	PC CD-ROM

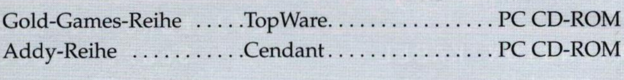
PLATIN-AWARD



Anno 1602	Sunflowers	PC CD-ROM
C&C 2 – Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin.	PC CD-ROM
Die Siedler 2	Blue Byte	PC CD-ROM
D-Sat 1.0	TopWare	PC CD-ROM
Formel 1	Psygnosis	PlayStation
Formel 1 ´97	Psygnosis	PlayStation
Grand Prix 2	MicroProse	PC CD-ROM
Hugo	Infogrames	Game Boy
Tomb Raider	Eidos	PC CD-ROM
Tomb Raider 2	Eidos	PC CD-ROM
Tomb Raider 2	Eidos	PlayStation

SONDERPREIS

VUD Sonderpreis SALES AWARD



Gold-Games-Reihe	TopWare	PC CD-ROM
Addy-Reihe	Cendant	PC CD-ROM

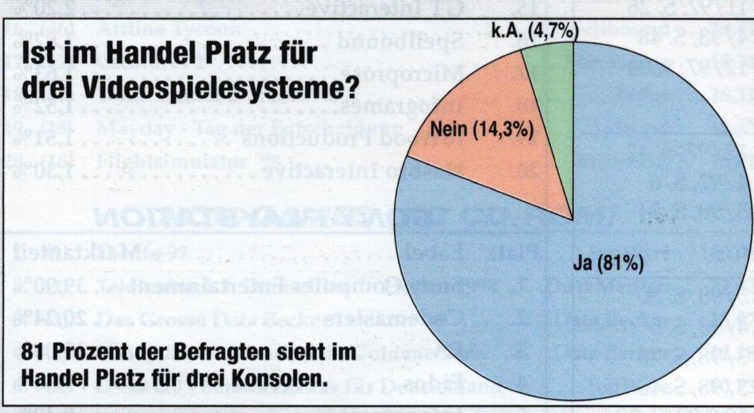
Gold-Award = mindestens 100.000 in Deutschland verkaufte Einheiten
Platin-Award = mindestens 200.000 in Deutschland verkaufte Einheiten.
Maßgeblich sind jeweils die gegenüber dem VUD bestätigten Durchverkäufe.

Aktuell

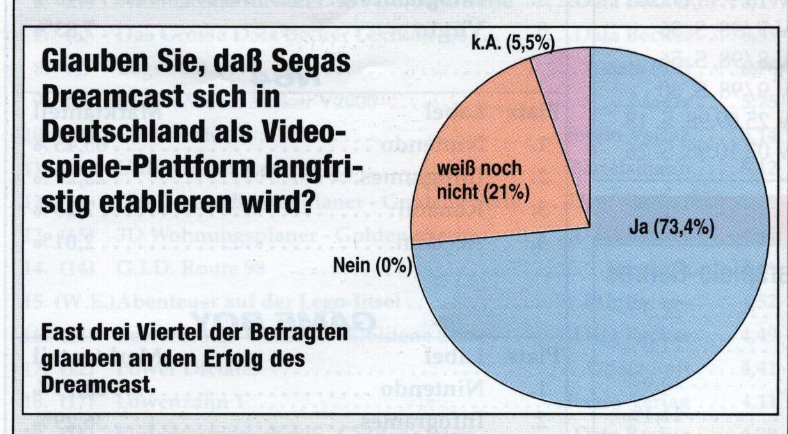


73 Prozent der Händler glauben an Dreamcast-Erfolg

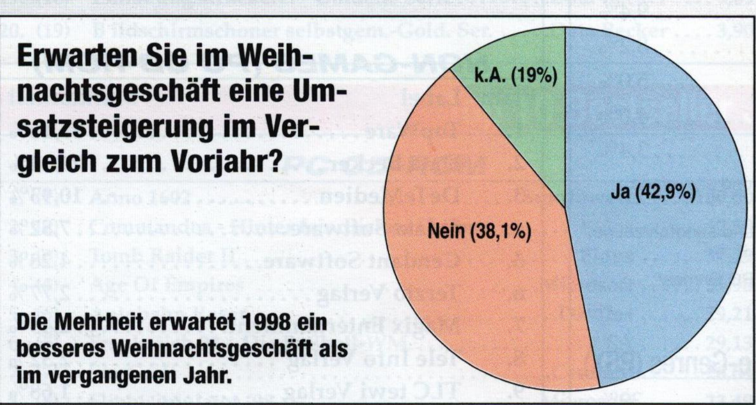
Im Rahmen des MCV-Handelspanels, an dem 50 Key-Accounts des Computer- und Videospiele-Handels beteiligt sind, befragte MCV Händler zu unterschiedlichen Themen. 81 Prozent der Befragten waren der Meinung, daß im Handel Platz für drei Videospiele-Systeme sei, und 73,4 Prozent der befragten Händler rechnen damit, daß Segas Dreamcast sich langfristig als Video-Spiele-Plattform etablieren wird. Das kommende Weihnachtsgeschäft wird laut Handelspanel für 42,9 Prozent der Befragten eine Umsatzsteigerung zum vergangenen Jahr versprechen. Interessant ist auch die Frage nach der Zufriedenheit mit der Liefertermintreue der Industrie. Mit 47,6 Prozent fühlen sich annähernd die Hälfte der befragten Händler bei der Auslieferung wichtiger Produkte zeitlich benachteiligt. (jf)



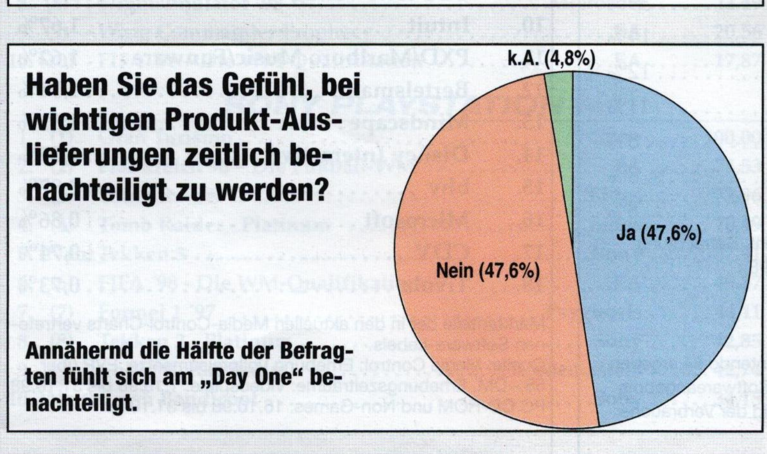
81 Prozent der Befragten sieht im Handel Platz für drei Konsolen.



Fast drei Viertel der Befragten glauben an den Erfolg des Dreamcast.



Die Mehrheit erwartet 1998 ein besseres Weihnachtsgeschäft als im vergangenen Jahr.



Annähernd die Hälfte der Befragten fühlt sich am „Day One" benachteiligt.

MCV-Wegweiser: Marktdaten 1997/1998

Computerspiele

Käuferstruktur: Anno 1602	MCV 11.9.98, S. 20
Käuferstruktur: Commandos	MCV 16.10.98, S.20
Lebenszyklus: Die Siedler II	MCV 10/97, S. 34
Marktüberblick Software Deutschland	MCV 9/97, S. 6
Marktüberblick Hardware Deutschland	MCV 11/97, S. 20

Edutainment/Infotainment

Kindersoftware: Einkaufsverhalten	MCV 1/98, S. 8

Videospiele

Altersstruktur der Konsolenbesitzer	MCV 4.9.98, S. 32
Deutschland-Umsatzpläne Nintendo	MCV 8/98, S. 26
Europa-Umsätze Sony	MCV 2/98, S. 52
Marktanteile Japan	MCV 6/98, S. 26
Marktanteile weltweit	MCV 4/98, S. 36
Marktvolumen USA	MCV 2/98, S. 52
Next-Generation-Markt Deutschland	MCV 11/97, S. 26
US-Marktanteile	MCV 4/98, S. 48
Videospielemarkt USA	MCV 12/97, S. 94

Online-Spiele

Internetnutzung in Deutschland	MCV 12/97, S. 42
Marktentwicklung bis 2000	MCV 4/97, S. 6
US-Marktwachstum bei Internetzugängen	MCV 3/98, S. 34

Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

Herstellermarktanteile in den USA	MCV 5/98, S. 30
Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern	MCV 4/98, S. 6
Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland	MCV 3/98, S. 30
Top-Seller USA 1997	MCV 3/98, S. 40
Marktanalyse Kindersoftware	MCV 18.9.98, S. 20
MCV Markt- und Handelsforschung	MCV 7/98, S. 36
	MCV 8/98, S. 56
	MCV 9/98, S. 60
	MCV 25.09.98, S. 18
	MCV 02.10.98, S. 26

Der deutsche Markt im Überblick

Installierte Hardwarebasen

PC (ab Pentium 90)	5,5 Mio.[1)]
Sony PlayStation	2 Mio.[2)]
Nintendo 64	650.000[3)]
Sega Saturn	150.000[1)]
Nintendo Game Boy	7,5 Mio.[4)]

1) Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997
2) Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis Ende Oktober 1998
3) Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1998
4) Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1997

Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

PC	1,2 Mio.[1)]
Sony PlayStation	1,5 Mio.[2)]
Nintendo 64	850.000[3)]
Sega Saturn	0[4)]
Game Boy Classic/Pocket	600.000[5)]
Game Boy Color	250.000[5)]
Game Boy Camera	350.000[5)]
Game Boy Printer	120.000[5)]

1) Quelle: Datamonitor
2) Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1999
3) Quelle: Nintendo, März 1998, Angaben bis März 1999
4) MCV-Schätzung nach Handelsangaben
5) Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998

Software-Umsatz in Deutschland

Jahr	1997	1998
PC-Spiele	1,2	>1,4
PC-Edu-/Infotainment	0,5	0,6
Videospiele	0,8	>1

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD.

Die beliebtesten Computerspiele-Genres

1. Strategie	22,3%
2. Action[1)]	21,0%
3. Wirtschaftssimulation	15,6%
4. Action-Adventures	11,1%
5. Sport	9,4%
6. Rollenspiele	8,2%
7. Adventure	5,0%
8. Simulationen[2)]	4,0%
9. Sonstige	3,4%

1) Action = Jump&Runs, 3D-Shooter und alle reinen Reaktionsspiele
2) Technische Simulationen (Wasser- und Landfahrzeuge, Flugzeuge)
Quelle: Laufende Leserbefragungen PC Games/PC Action 1/98

Die beliebtesten Videospiele-Genres (PSX)

1. Rennspiel	39%
2. Beat 'em Up	14%
3. Jump&Run	12%
4. Adv./Rollenspiel	11%
5. Sport	8%
6. Action	8%
7. Sonstige	8%

Quelle: Sony Computer Entertainment, Betrachtung nach Abverkauf 1995 bis 1998

Hinweis: Genrebetrachtungen für Nintendo 64 ergeben aufgrund des noch relativ geringen Softwareangebots derzeit kein schlüssiges Präferenzbild der Verbraucher und wurden daher nicht angestellt.

Charts-Marktanteile

PC CD-ROM

Platz	Label	Marktanteil
1.	EA	20,69%
2.	Eidos	7,77%
3..	Ubi Soft	6,90%
4..	Sunflowers	6,47%
5.	Cendant Software	6,27%
6.	Ascaron.	5,43%
7.	Codemasters	5,30%
8.	Topware Interactive	4,56%
9.	Microsoft	4,47%
10.	Eidos/Software 2000.	4,02%
11.	Davilex Software	2,74%
12..	Mindscape	2,69%
13.	CDV	2,64%
14.	Take 2 Interactive	2,63%
15.	GT Interactive	2,20%
16.	Spellbound	1,87%
17.	Microprose.	1,63%
18.	Infogrames.	1,52%
19.	JoWood Productions	1,51%
20.	Hasbro Interactive	1,30%

SONY PLAYSTATION

Platz	Label	Marktanteil
1.	Sony Computer Entertainment	39,90%
2.	Codemasters	20,24%
3.	EA	13,08%
4.	Eidos	9,56%
5.	Infogrames.	9,40%
6.	Virgin	7,83%

N64

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	65,45%
2.	Infogrames.	25,27%
3.	Konami	7,28%
4.	Acclaim.	2,01%

GAME BOY

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	63,71%
2.	Infogrames.	36,29%

NON-GAMES (PC CD-ROM)

Platz	Label	Marktanteil
1.	TopWare	33,18%
2.	Data Becker	24,14%
3.	DeTeMedien	10,93%
4.	Gdata Software	7,82%
5.	Cendant Software.	4,28%
6.	Terzio Verlag	2,77%
7.	Magix Entertainment.	2,43%
8.	Tele Info Verlag	2,32%
9.	TLC tewi Verlag	1,68%
10.	Intuit	1,67%
11.	PXD/Marlboro Music/Funware	1,62%
12.	Bertelsmann	1,54%
13.	Mindscape	1,35%
14.	Disney Interactive	1,07%
15.	bhv	0,87%
16.	Microsoft	0,86%
17.	CDV	0,74%
18.	Tivola	0,73%

Marktanteile der in den aktuellen Media-Control-Charts vertretenen Software-Labels.
Quelle: Media Control: Erhebung Vollpreisumsätze, EVP über 55,- DM. Erhebungszeiträume: Videospiele: 1.10.98 bis 31.10.98. PC CD-ROM und Non-Games: 16.10.98 bis 31.10.98.

Media Control-Charts: September/Oktober ´98

PC CD-ROM

1.	(1)	Need For Speed 3	EA	100,00
2	(4)	Anno 1602	Sunflowers	67,08
3.	(Neu)	Racing Simulation	Ubi Soft	56,41
4.	(6)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos.	56,39
5.	(2)	Anstoss 2 - Gold	Ascaron	56,35
6.	(10)	Colin Mc Rae Rally	Codemasters	55,01
7.	(3)	Dune 2000	EA	50,96
8.	(17)	Grand Prix Legends	Cendant	42,74
9.	(5)	Bundesliga Manager 98	Eidos/Software 2000	41,65
10.	(9)	Knights & Merchants	TopWare Int.	35,88
11.	(8)	X-Files: The Game	EA	29,80
12.	(8)	Autobahn Raser	Davilex	28,38
13.	(7)	NHL Hockey ´99	EA	27,71
14.	(13)	Unreal	GT Interactive	22,82
15.	(41)	Age of Empires	Microsoft	21,14
16.	(46)	Airline Tycoon	Spellbound	19,41
17.	(12)	Creatures 2	Mindscape	19,34
18.	(15)	Tomb Raider 2	Eidos	16,12
19.	(18)	Mayday - Tag der Entscheidung	JoWood	15,67
20.	(16)	Flightsimulator ´98	Microsoft	15,01

NON-GAMES (PC CD-ROM)

1.	(1)	D-Info 97	TopWare	100,00
2.	(2)	Telefonbuch f. Deutschland - Herbst 1998	DeTeMedien	32,82
3.	(3)	Das Grosse Data Becker Lexikon ´99	Data Becker	15,07
4.	(5)	Visitenkarten-Druckerei - Goldene Serie	Data Becker	12,18
5.	(7.)	D-Sat 2.0 - Satellitenatlas für Deutschland	TopWare	10,73
6.	(25)	Weihnachtsdruckerei ´98 - Goldene Serie	Data Becker	8,19
7.	(6)	Das Grosse Data Becker Lexikon ´98	Data Becker	6,85
8.	(4)	Logox 2.0	Gdata Soft	6,76
9.	(8)	Magix Music Maker V2000	Magix	5,75
10.	(11)	Löwenzahn 2	Terzio Verlag	5,14
11.	(10)	Universallexikon ´99	Bertelsmann	5,12
12.	(9)	Der Grosse Routenplaner - Goldene Serie	Data Becker	4,70
13.	(15)	3D Wohnungsplaner - Goldene Serie	Data Becker	4,64
14.	(14)	G.I.D. Route 98	Tele Info	4,61
15.	(W.E.)	Abenteuer auf der Lego-Insel	Mindscape	4,52
16.	(13)	Bewerbungs-Genie 97 - Goldene Serie	Data Becker	4,49
17.	(12)	Power Dictate!	Gdata Soft	4,41
18.	(17)	Löwenzahn 1	Terzio Verlag	4,11
19.	(16)	Einladungsdruckerei - Goldene Serie	Data Becker	4,09
20.	(19)	B ildschirmschoner selbstgem.-Gold. Ser.	Data Becker	3,90

SONY PLAYSTATION

1.	(1)	Tekken 3	Sony	100,00
2.	(2)	Toca Touring Car Ch. – Platinum	Codemasters	57,14
3.	(3)	Gran Turismo	Sony	55,22
4.	(4)	Tomb Raider – Platinum	Eidos	43,83
5.	(9)	V-Rally - Platinum	Infogrames	43.10
6.	(Neu)	Resident Evil - Platinum	Virgin	35,93
7.	(5)	Colin Mc Rae Rally	Codemasters	35,67
8.	(Neu)	Command & Conquer 2: Gegenschlag	Sony	32,90
9.	(7)	Tekken2 – Platinum	EA	27,77
10.	(Neu)	NHL Hockey ´99	EA	27,08

N64

1.	(1)	F1 World Grand Prix	Nintendo	100,00
2.	(3)	Mission Impossible	Infogrames	78,05
3.	(2)	Banjo & Kazooie	Nintendo	44,09
4.	(4)	International Superstar Soccer 98	Konami	22,47
5.	(Neu)	1080 Snowboarding	Nintendo	18,98
6.	(6)	Super Mario	Nintendo	12,13
7.	(7)	Super Mario Kart	Nintendo	11,22
8.	(8)	Yoshi's Story	Nintendo	9,41
9.	(W.E.)	Diddy Kong Racing	Nintendo	6,31
10.	(W.E.)	Extreme G	Acclaim	6,19

GAME BOY

1.	(2)	V-Rally - Championship Edition	Nintendo	100,00
2.	(7)	Hugo 2	Infogrames	78,78
3.	(4)	Super Mario Land – Classic	Nintendo	65,36
4.	(3)	F1-Race	Nintendo	63,90
5.	(1)	Arielle - Die Meerjungfrau	Nintendo	57,80
6.	(W.E.)	Mario & Yoshi	Nintendo	56,09
7.	(10)	Super Mario Land 3 – Classic	Nintendo	55,60
8.	(6)	Super Mario Land 2 – Classic	Nintendo	54,87
9.	(W.E.)	Die Maus	Infogrames	51,95
10.	(9)	Super Mario Land 4	Nintendo	51,46

Hinweis: Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung im vorangegangenen Erhebungszeitraum. Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeiträume: Videospiele: 1.10.98 bis 31.10.98; PC CD-ROM-Spiele und Non-Games: 16.10..98 bis 31.10.98.

Top 10 Bestseller Januar bis Oktober ´98

PC CD-ROM

1.	(1)	Anno 1602	Sunflowers	100,00
2.	(2)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos	47,50
3.	(3)	Tomb Raider II	Eidos	37,49
4.	(4)	Age Of Empires	Microsoft	31,98
5.	(6)	Autobahn Raser	Davilex	29,21
6.	(5)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	29,13
7.	(7)	StarCraft	Cendant	26,64
8.	(8)	Flightsimulator ´98	Microsoft	23.49
9.	(9)	Wing Commander Prophecy	EA	20,56
10.	(10)	FIFA ´98 – Die WM-Qualifikation	EA	17,87

SONY PLAYSTATION

1.	(1)	Gran Turismo	Sony	100,00
2.	(2)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	74,53
3.	(3)	Tomb Raider II	Eidos	72,96
4.	(4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	70,49
5.	(Neu)	Tekken 3	Sony	57,91
6.	(6)	FIFA ´98 - Die WM-Qualifikation	EA	49,37
7.	(7)	Formel 1 ´97	Psygnosis	44,11
8.	(8)	Tekken 2 - Platinum	Sony	42,85
9.	(9)	Colin McRae Rally	Codemasters	42,74
10.	(Neu)	Crash Bandicoot	Sony	34,15

N64

1.	(1)	Yoshi's Story	Nintendo	100,00
2.	(2)	Banjo & Kazooie	Nintendo	91,09
3.	(3)	Diddy Kong Racing	Nintendo	74,28
4.	(Neu)	F1 World Grand Prix	Nintendo	65,45
5.	(4)	Super Mario	Nintendo	64,35
6.	(5)	Super Mario Kart	Nintendo	58,50
7.	(6)	FIFA ´98 – Die WM-Qualifikation	EA	47,47
8.	(7)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	42,54
9.	(Neu)	Mission Impossible	Infogrames	42,24
10.	(8)	Snowboard Kids	Nintendo	38,14

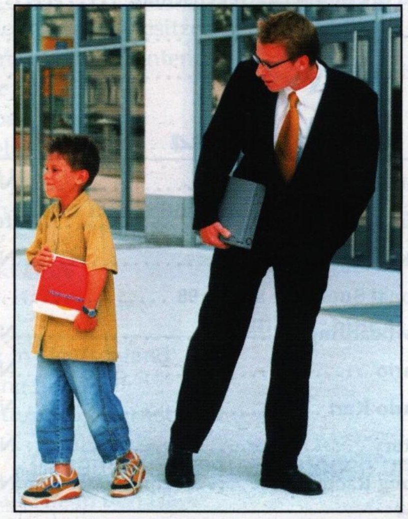
GAME BOY

1.	(1)	Hugo 2	Infogrames	100,00
2.	(2)	Die Maus	Infogrames	81,58
3.	(3)	Lucky Luke	Infogrames	63,45
4.	(4)	Super Mario Land 4	Nintendo	60,76
5.	(5)	Super Mario Land – Classic	Nintendo	59,16
6.	(8)	Super Mario Land 3 – Classic	Nintendo	55,32
7.	(7)	Super Mario Land 2 – Classic	Nintendo	55,28
8.	(6)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames	55,06
9.	(9)	F1 - Race	Nintendo	50,20
10.	(Neu)	V-Rally Championship Edition	Nintendo	46,42

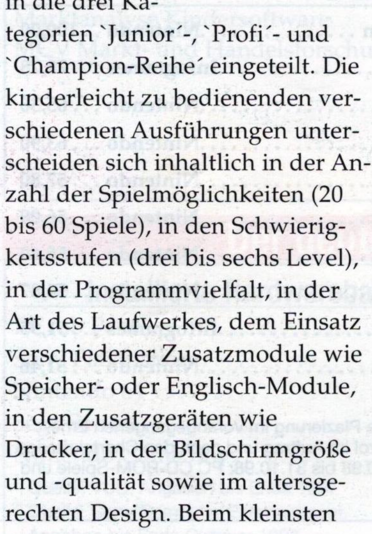
Erhebungszeitraum 1. Januar bis 31. Oktober 1998. Quelle: Media Control.

Ravensburger bietet Kindercomputer an

Ravensburg. Ravensburger hat im Oktober eine Reihe von Lerncomputern speziell für Kinder auf den Markt gebracht. Es handelt sich dabei um sieben unterschiedliche Systeme für verschiedene Altersstufen und in mehreren Preisklassen, die einen kindgerechten Einstieg in die PC-Welt bieten sollen. Bei allen Rechnern steht das spielerische Lernen im Vordergrund. Die unterschiedlichen Systeme sind in die drei Kategorien `Junior´-, `Profi´- und `Champion-Reihe´ eingeteilt. Die kinderleicht zu bedienenden verschiedenen Ausführungen unterscheiden sich inhaltlich in der Anzahl der Spielmöglichkeiten (20 bis 60 Spiele), in den Schwierigkeitsstufen (drei bis sechs Level), in der Programmvielfalt, in der Art des Laufwerkes, dem Einsatz verschiedener Zusatzmodule wie Speicher- oder Englisch-Module, in den Zusatzgeräten wie Drucker, in der Bildschirmgröße und -qualität sowie im altersgerechten Design. Beim kleinsten Modell, dem `Junior PC Plus´ für Kinder ab fünf Jahren, handelt es sich um ein Gerät mit einer Vollanschlag-Tastatur und vier Zusatzkarten mit Spielen, die wie Disketten in den Computer eingeschoben werden. Die größte Variante mit dem umfangreichsten Programm ist hingegen das `Champion PC Notebook XXL´. Dieses Modell für Kinder ab neun Jahren bietet sechs Schwierigkeitsstufen und 60 Spiele mit einem großen Bildschirm. Die Menüauswahl des Computers ist der Windows-Oberfläche ähnlich und führt die Kinder bereits an die Erwachsenen-PCs heran. Alle Lerncomputer für die Altersstufen ab sieben Jahre können mit dem für rund DM 250,- erhältlichen Kinder-Drucker `A4-PC-Power Printer´ verbunden werden, der als erster Kinder-Drucker auf umweltfreundlichem Papier druckt. Die Lerncomputer kosten je nach Modell zwischen DM 100,- und DM 350,- und sind ab sofort über Ravensburger erhältlich. *(fo)* ▮



Mit neuen Lerncomputern will Ravensburger Kinder spielerisch an den Umgang mit Computern heranführen.





Im Test

Yes! Fortgeschrittene Englisch

Produktgruppe: Lernprogramm
System: PC
Hersteller: Syracuse
Vertrieb: Cendant Software
Empf. VK.: ca. DM 70,-



Englisches Sprachlernprogramm mit zahlreichen Übungen, die grafisch illustriert sind. Es gibt Frage-und-Antwort-Übungen, Diktate, Kreuzworträtsel und Vokabeltests. Man kann Gesprächen verschiedener Themenbereiche folgen und den Ausgang der Dialoge selbst bestimmen. Das Programm verzichtet vollständig auf deutsche Vokabeln und ist bis auf die Hilfe-Funktion komplett in englischer Sprache. Die Menüs sind übersichtlich gestaltet. Im Lieferumfang ist ein Mikrofon enthalten, mit dem man die eigene Aussprache aufzeichnen und mit der Original-Sprachausgabe vergleichen kann. Die Sprachausgabe erfolgt nur durch amerikanische Sprecher. Der Wortschatz ist mit 2.300 Vokabeln nicht sonderlich umfangreich. Einstellbare Sprachgeschwindigkeit, gute Präsentation und Online-Hilfe fallen positiv auf. ▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

Die große Fußball WM Chronik 2.0

Produktgruppe: Infotainment
System: PC
Hersteller: United Soft Media
Vertrieb: United Soft Media
Empf. VK.: DM 49,95



CD-ROM mit Informationen, Video-Clips, Bildern und Tondokumenten zu allen Fußballweltmeisterschaften zwischen 1930 und 1998. Die WM 1998 ist neben der WM-Chronik, den Fußball-Helden, dem DFB-Special, dem Archiv mit umfangreicher WM-Statistik und dem ARD-Special mit Hintergründen zur WM-Berichterstattung als eines der Schwerpunktthemen vertreten. Originalausschnitte von ARD-Sendungen mit Analysen und Kommentaren von Günter Netzer werden geboten. Außerdem gibt es ein als kleines Fußballspiel inszeniertes Quiz. Sound und Präsentation sind von hervorragender Qualität. ▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

Welt der Wunder IV

Produktgruppe: Infotainment
System: PC
Hersteller: Navigo
Vertrieb: Navigo
Empf. VK.: DM 39,-



Unterhaltsame CD-ROM mit populärwissenschaftlichen Darstellungen, wie sie aus der gleichnamigen TV-Serie bekannt sind. In Form von Video-Clips, Bildern, Text und Sprache werden Themen wie Meteoriten, Welt der Sinne, Tiefsee und Naturgewalten präsentiert. Hinzu kommt das Dschungellexikon, in dem Informationen zum Thema Dschungel vermittelt werden. Außerdem kann man mit einem Quiz sein Wissen überprüfen. Nach korrekter Beantwortung der gestellten Fragen wird das jeweilige Befragungsthema vertieft. Die Qualität der Präsentation und der Videos ist ordentlich, die vermittelten Informationen und Bilder sind sehr interessant. ▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

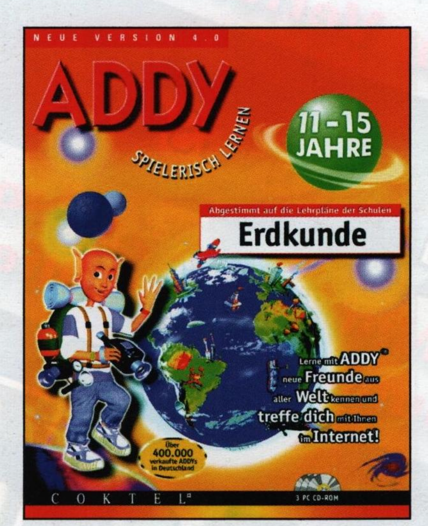
DTP Neue Medien schließt zwei neue Distributionsvereinbarungen ab

Hamburg. DTP Neue Medien hat zwei neue Distributionsabkommen geschlossen. Für die Lern- und Edutainment-Produkte von Cornelsen Software übernimmt das Unternehmen den Mitvertrieb. Dieser umfaßt die exklusive Betreuung der kompletten Metro-Gruppe, die Handelsketten beziehungsweise Warenhäuser wie etwa Kaufhof, Media Markt, Saturn, Realkauf und Vobis einschließt. Derzeit sind 44 Cornelsen-Titel über DTP Neue Medien erhältlich. Ein weiteres Vertriebsabkommen wurde mit der Firma Funware/CKS geschlossen. DTP Medien vertreibt die Produkte des Labels Meta Creations in Deutschland, Österreich und der Schweiz, exklusive der Profi-Line und des Upgrade-Geschäftes. Meta Creations ist bekannt für die Entwicklung von Grafik- und Bildbearbeitungs-Software. Das bekannteste Produkt ist das von Kai Krause entwickelte Programm `Kai's PowerGoo´. Außer diesem Titel sind künftig auch `Kai's SuperGoo´, `Kai's Power Show´ und `Kai's Photo Soap´ sowie eine Reihe neuer Produkte von Meta Creations über DTP Neue Medien erhältlich. *(jf)* ▮

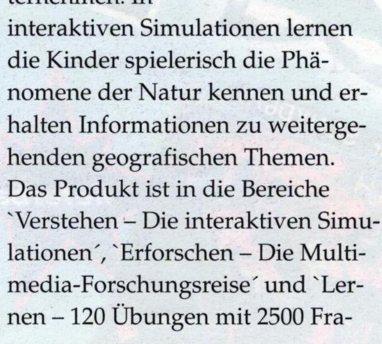

Nintendo
WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN
VIDIS
Ubi Soft
GUILLEMOT
CUC SOFTWARE
GROSSHANDEL
für Video-und Computerspiele
ABC
RUSHWARE
EINSTEIGERPAKETE
für Verleih in Videotheken
Acclaim
avalon vertriebs GmbH
EIDOS
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
KINGSOFT
CDV
Nintendo-Vollsortimenter
Stützpunktgroßhändler für Sony
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
ELECTRONIC ARTS
KONAMI
BMG INTERACTIVE
INTERACT by Jöllenbeck
JOY TECH GERMANY
LEISURESOFT
dynatex
Artikel-Nr. SONYD675
lieferbar !
Cardinal Syn
62,50 DM
Artikel-Nr. SONYD775
NEU!
Tomb Raider III PSX
77,77 DM
NEU!
Artikel-Nr. PCCD2344
Tomb Raider III Pc
69,99 DM
Artikel-Nr. SONYD108
Superpreis
Warhammer:
Im Schatten der gehörnten Ratte
34,50 DM
Artikel-Nr. SONYD380
Superpreis
Panzer General 2
34,50 DM
Artikel-Nr. N64 DT 046
Superpreis
Chameleon Twist
33,50 DM
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Bestellung
SONYD108 / Menge:___ / 34,50 DM
SONYD380 / Menge:___ / 34,50 DM
SONYD675 / Menge:___ / 62,50 DM
SONYD775 / Menge:___ / 77,77 DM
PCCD2344 / Menge:___ / 69,99 DM
N64 DT 046 / Menge:___ / 33,50 DM
einfach ankreuzen, ausschneiden und per Post oder Fax an:
dynatex GmbH · Schleefstraße 8 · 44287 Dortmund · Fax: 02 31 / 45 00 0 - 29
Tel.: (02 31) 45 000 - 0 · www.dynatex.de · eMail: dynatex@dynatex.de
Firma
Besteller
Str./Nr
PLZ / Ort
Unterschrift
© Lorenz Foto&Grafik-Design

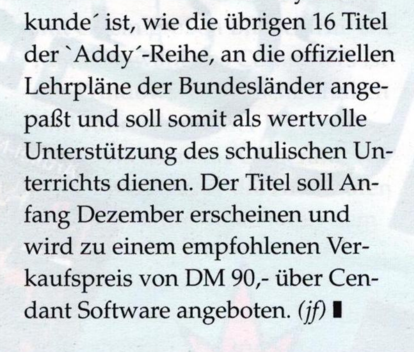
Cendant veröffentlicht Addy Erdkunde zu Weihnachten

Dreieich. Cendant Software Deutschland wird den Lerntitel `Addy Erdkunde´ noch zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft veröffentlichen. Das Produkt der erfolgreichen Lernsoftware-Reihe für Kinder richtet sich an Schüler zwischen elf und 15 Jahren. `Addy Erdkunde´ soll laut Cendant in seiner Funktionalität nicht lediglich ein interaktiver Altas sein. Kinder können eine Entdeckungsreise durch die Länder und Gebiete unseres Planeten unternehmen. In interaktiven Simulationen lernen die Kinder spielerisch die Phänomene der Natur kennen und erhalten Informationen zu weitergehenden geografischen Themen. Das Produkt ist in die Bereiche `Verstehen – Die interaktiven Simulationen´, `Erforschen – Die Multimedia-Forschungsreise´ und `Lernen – 120 Übungen mit 2500 Fragen´ gegliedert. Mit Hilfe der interaktiven Simulationen können die Kinder bestimmte Umwelt-Parameter, wie Luft- und Wasserverschmutzung, verändern, unterschiedliche Situationen simulieren und dadurch Ursache und Wirkung erkennen. In der Forschungsreise können die Kinder Wissenwertes über die Länder der Erde erfahren und detaillierte Karten und Grafiken studieren. Der Lernteil bietet drei verschiedene Schwierigkeitsstufen. `Addy Erdkunde´ ist, wie die übrigen 16 Titel der `Addy´-Reihe, an die offiziellen Lehrpläne der Bundesländer angepaßt und soll somit als wertvolle Unterstützung des schulischen Unterrichts dienen. Der Titel soll Anfang Dezember erscheinen und wird zu einem empfohlenen Verkaufspreis von DM 90,- über Cendant Software angeboten. *(jf)* ▮



Addy Erdkunde ist, wie die übrigen 16 Titel der Addy-Reihe, an die Lehrpläne der Bundesländer angepaßt.





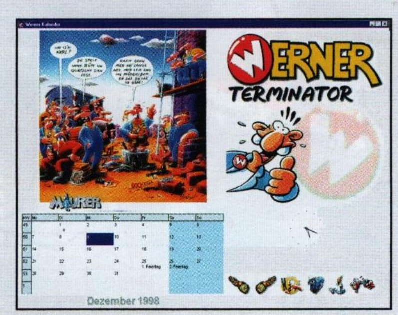
Iona Software will Kindersoftware zukünftig selbst vertreiben

Gütersloh. Der auf Kinder- und Edutainment-Titel spezialisierte Publisher Iona Software hat sich in Deutschland von seinem bisherigen Distributor Avalon getrennt. Nun will das Unternehmen künftig eigene Wege gehen und den Vertrieb der gesamten angebotenen Software selbst übernehmen. Iona Softwares Vertriebsdirektor Anthony J. Wilson verspricht sich von der Maßnahme einige positive Effekte bei der Vermarktung der Produkte, da man sich nun intensiver um einzelne Titel kümmern könne. Der Vertrieb soll zunächst über diverse Großhändler erfolgen. Langfristig will man in Deutschland auch ein eigenes Logistikzentrum schaffen. Derzeit wird die Ware noch aus Irland direkt an den Handel geliefert. Das Produktsortiment umfaßt neben Lernsoftware und Multimedia-Titeln auch Problemlösungs-Software. Neuestes Produkt dieses Segments ist der Titel `Kiddesk-Internet Safe´. Mit diesem Programm können Eltern den ungewünschten Zugang ihrer Kinder zum Internet kontrollieren. Das Programm personalisiert das Desktop und gewährt Internet-Zugang nur auf ausgewählte Web-Seiten. Iona Software wurde 1992 in den USA gegründet und unterhält Niederlassungen in 50 Ländern. Das Unternehmen veröffentlicht unter anderem Software der Firmen Edmark und Monolith. Das Label IBM brings you Crayola befindet sich ebenfalls im Iona-Sortiment. Hierbei handelt es sich um Kreativ-Produkte, die mit der Lizenz der Crayola-Zeichenstift-Marke vermarktet werden. Iona Software besitzt die Vertriebsrechte für England, Deutschland, Österreich und die Schweiz. *(jf)* ▮

Im Test

Werner Terminator

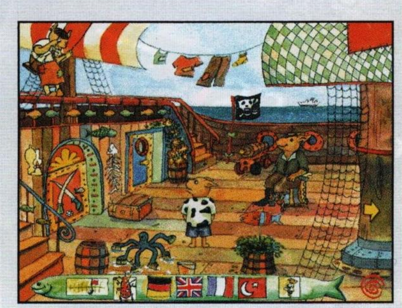
Produktgruppe: ....**Utility**
System: ....**PC**
Hersteller: ....**Nova Media**
Vertrieb: ....**Nova Media**
Empf. VK.: ....**DM 39,95**



Sammlung von Desktop-Programmen zu dem Kult-Comic `Werner´. Nach der Installation findet der Anwender jeden Tag ein neues Werner-Comic auf seinem Desktop vor. Windows 98-Nutzer können ihr Desktop komplett mit Werner-Motiven und -Sounds versehen. Hinter dem `Werner-Terminator´ verbirgt sich ein Terminkalender mit Kalenderdruckerei für die Jahre 1999 und 2000. Außerdem werden zahlreiche Werner-Bildschirmschoner angeboten. Installiert wird auch das Monatsgewinnspiel. Jeden Monat wird dem Anwender eine Frage zu Werner gestellt. Die Antwort wird automatisch an den Hersteller gesandt. Schließlich enthält die CD-ROM ein Videoclip mit Hintergrund-Informationen zum nächsten Werner-Film. Insgesamt handelt es sich um ein gutes Fan-Produkt, das vor allem im geografischen Norden gut ankommen dürfte. ▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

Max und die Piraten

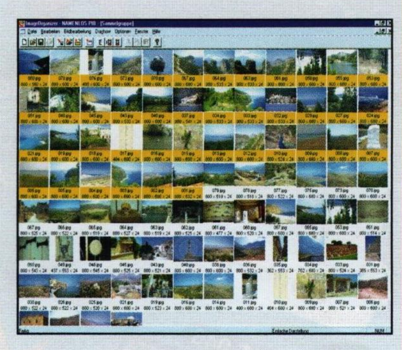
Produktgruppe: ...**Unterhaltung**
System: ....**PC**
Hersteller: ....**Tivola Verlag**
Vertrieb: ....**Tivola Verlag**
Empf. VK.: ....**DM 69,-**



Unterhaltsames, interaktives Abenteuer für Kinder von 4 bis 10 Jahren. Max hilft Kapitän Segelohr, die verlorenen Teile einer mysteriösen Piraten-Maschine wiederzufinden. Der Titel kann in deutscher, englischer, französischer oder türkischer Sprache gespielt werden. Viele Texte werden zum Mitlesen eingeblendet und fördern die Lesefertigkeit. Kinder können das Piratenschiff erkunden und sich zahlreiche, zum Teil jedoch etwas langatmige Animationen ansehen. Die Teile der Maschine sind bei jedem Neubeginn an anderer Stelle versteckt, so daß der Titel auch zum wiederholten Spielen geeignet ist. Die Sprachausgabe ist dank der professionellen Sprecher hervorragend, die Grafik ist liebevoll und kindgerecht gestaltet. ▮ Empfehlenswert *(jf)* ▮

55.000 Cliparts

Produktgruppe: ....**Productivity**
System: ....**PC**
Hersteller: ....**Nova Media**
Vertrieb: ....**Nova Media**
Empf. VK.: ....**DM 49,95**



Die CD-ROM enthält ein umfangreiches Angebot an Grafiken, sogenannten Clip-Arts, zur Integration in eigene Briefbögen, Einladungen und ähnlichem. Außerdem gibt es eine Auswahl an etwa 3.000 Fotos im JPG-Format, die Szenen und Landschaftsaufnahmen aus unterschiedlichen Ländern zeigen und die als Hintergrund für Präsentationen dienen können. Darüber hinaus enthält die CD 2.000 Schriften im True-Type- und ATM-Format. Mit dem Clipart Betrachter und dem Image Organizer lassen sich die Elemente als Thumb Nails laden, verwalten, archivieren und in eine Diashow integrieren. ▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

Body Harvest

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Shoot 'em Up
Hersteller: Gremlin
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 17.11.98
Empf. VK: DM 119,-

Produktinformation 1 Spieler

Die Menschen finden sich auf dem Speiseplan einer Alienrasse wieder, die nun die Erde bedroht. Als einzelner Kämpfer dürfen Sie die Außerirdischen ordentlich dezimieren. Es gibt zahlreiche Waffen, sowie einige Adventure-Elemente und Dialoge. Das Gameplay ist ausgereift und motivierend. Die Grafik läßt innerhalb der extrem weitläufigen 3D-Welten eine große Sichtweite zu und ist sehr detailliert.

Produktqualität 83%

Werbung

Radio: Werbespots
Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket

Besonderes

 DV

Abverkaufchancen

'Body Harvest' ist einer der besten Shooter für das Nintendo 64 und ein Pflichttitel für Ihr entsprechendes Sortiment.

Ordertip: C+

Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer



Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Sunflowers
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Anf. Nov.
Empf. VK: DM 39,95

Produktinformation 1 Spieler

Add-On-CD zum bislang erfolgreichsten Spiel des Jahres. Neue Einheiten oder Produktionsketten gibt es nicht. Dafür erhält der Käufer 20 neue Einzel- und 10 Multiplayer-Missionen inklusive zwei Szenarios mit den Sängern von 'Die Prinzen'. Die neuen Kampagnen sind spielerisch sehr anspruchsvoll. Ein erstklassiger Editor erlaubt die Gestaltung eigener Missionen.

Produktqualität 86%

Werbung

TV: Werbespots
Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket
Extras: Plakate

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Der Titel könnte zur meistverkauften Zusatz-CD für ein PC-Spiel werden. Ordern Sie in ausreichenden Stückzahlen.

Ordertip: A

Bundesliga 99 - Der Fußballmanager



Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Management
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 3.12.98
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1 Spieler

Bei dem Spiel handelt es sich eigentlich um den Nachfolger von 'FIFA Soccer Manager', der mit offizieller Bundesliga-Lizenz versehen wurde und alle aktuellen Bundesliga-Teams und -Spieler enthält. Positiv ist die komfortable Benutzerführung und die Qualität der 3D-Spiel-Szenen. Es fehlen jedoch im Konkurrenzvergleich zu viele Spielbestandteile und auch jeglicher Mehrspieler-Modus.

Produktqualität 67%

Werbung

Print: Anzeigen in der Fach- und Sportpresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Qualitativ kann der Titel nicht mit 'Anstoß 2' oder 'Bundesliga Manager 98' konkurrieren. Dennoch dürfte sich der Titel aufgrund der großen Beliebtheit von Genre und EA-Label verkaufen.

Ordertip: B-

Railroad Tycoon 2



Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Take 2
Vertrieb: Take 2
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 09.11.98
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1-8 Spieler

Als Manager einer Eisenbahngesellschaft darf man sein Streckennetz ausbauen, Güter- und Personen-Transporte durchführen und versuchen, sich gegen die Konkurrenz zu behaupten. Das geniale Spielkonzept und die gut gestalteten Szenarios gefallen. Hohe Hardware-Anforderungen, Unübersichtlichkeiten im Spielverlauf, uninspirierte Animationen und eine etwas schwache Computer-KI fallen negativ auf.

Produktqualität 82%

Werbung

TV: TV-Spots auf allen wichtigen Sendern
Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.: Umfangreiches P.O.S.-Paket

Besonderes



Abverkaufchancen

Interessante Wirtschafts-Simulation mit einem legendären Vorgänger. Der Titel dürfte sich ordentlich bewegen.

Ordertip: B-

Revenge of Arcade



Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Genremix
Hersteller: Microsoft
Vertrieb: Avalon
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 69,-

Produktinformation 1 Spieler

Sammlung legendärer Spielhallen-Titel, wie 'Ms. Pacman', 'Mappy' und 'Rally-X'. Insgesamt sind jedoch fünf, für die heutige Zeit einfache Spielchen zu wenig, um die Spieler zu begeistern. Die Steuerung ist zudem unpraktisch, das mitgelieferte Handbuch dürftig.

Produktqualität 27%

Werbung

P.O.S.: P.O.S.-Paket

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Diesen Titel müssen Sie sicher nicht führen. Nostalgiker erhalten ähnliche Spiele bereits sehr viel günstiger.

Ordertip: D

Actua Tennis



Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Sportspiel
Hersteller: Gremlin
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,-

Produktinformation 1-4 Spieler

Tennis-Spiel, bei dem fast die komplette Weltelite des Damen- und Herrentennis als virtuelle Spieler vorhanden ist. Freundschaftsmatch, Einzelturnier und Welttour können gespielt werden. Es gibt 4 Schlagtechniken und die Einstellungsmöglichkeiten sind vielfältig. Der Aufschlag läßt sich kaum variieren und führt schnell zu Doppelfehlern. Kollisionsabfrage, Grafik und Atmosphäre sind schwach.

Produktqualität 32%

Werbung

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Schwaches Spiel in einem derzeit ohnehin mäßig erfolgversprechenden Genre.

Ordertip: D

Apocalypse





Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Action
Hersteller: Neversoft/Activision
Vertrieb: NBG
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1 Spieler

Action-Potpurri aus Schieß- und Geschicklichkeits-Einlagen. Der Spieler übernimmt den optisch deutlich wiederzuerkennenden Bruce Willis. 12 Endzeitszenarien gilt es zu meistern. Das Gameplay mit zahlreichen Power-Ups ist Arcade-orientiert. Kleine Puzzle-Aufgaben sorgen für Abwechslung. Das Spiel verfügt über eine geniale Steuerung und eine gute Grafik, die jedoch etwas flüssiger sein könnte.

Produktqualität 85%

Werbung

Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket
Extras: Demos, Standees, Poster

Besonderes

   DV

Abverkaufchancen

Hervorragender Action-Titel, der in keinem Sortiment fehlen darf. Allein die hervorragende Charakter-Präsentation mit der Optik von Bruce Willis wird die Spieler begeistern.

Ordertip: B+

Colony Wars - Vengeance



Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Psygnosis
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 13.11.98
Empf. VK: DM 99,-

Produktinformation 1 Spieler

Zweite Folge des Weltraum-Epos. In der Rolle eines jungen Navy-Piloten darf man sich wieder eindrucksvollen Gefechten im Weltraum stellen. Das Spiel bietet einen nicht-linearen Handlungsstrang, der sich auch bei verlorenen Schlachten fortsetzt. Qualitätiv hat der Titel keine echten Schwächen Grafik, Präsentation und Gameplay lassen kaum Wünsche offen.

Produktqualität 89%

Werbung

TV: TV-Spots in alen großen Kinos
Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket
Extras: Poster, Beilagen

Besonderes

 DV

Abverkaufchancen

Derzeit bester Space-Shooter für PlayStation. Der Titel wird sich, wie bereits der Vorgänger, über die Kern-Zielgruppe hinaus auf großes Spieler-Interesse stoßen.

Ordertip: A

Cool Boarders 3



Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Sportspiel
Hersteller: 989 Studios/Sony
Vertrieb: Sony
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 20.11.98
Empf. VK: DM 99,-

Produktinformation 1-2 Spieler

Dritter Teil der Snowboard-Simulations-Reihe. Das Spiel wurde in grafischer Hinsicht stark verbessert. Es gibt 6 Wettbewerbe, 14 Boards bekannter Hersteller, 20 Fahrer und 36 Pisten. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch, das Fahrgefühl jedoch äußerst realistisch, die Steuerung ist hervorragend. Die Dual-Shock-Unterstützung liefert genaue Vibrationsabfragen. Der Zweispiele-Modus enttäuscht etwas.

Produktqualität 80%

Werbung

Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket
Extras: Crosspromotion, Trendsport-Sponsoring, Competitions

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Hervorragende Snowboard-Simulation, die jedoch nur geübten Spielern zu empfehlen ist.

Ordertip: B

Legend



Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Beat 'em Up
Hersteller: Toka
Vertrieb: ABC Spielspaß
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 15.11.98
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1-2 Spieler

Im Stile von 'Fighting Force' prügelt und kämpft sich der Spieler durch 25 links- und rechts-scrollende Levels. Drei verschiedene Kämpfer verfügen über zahlreiche Moves. Die Levels bergen Power-Ups's und neue, mittelalterliche Waffen. Diverse Bonuslevels sorgen für Abwechslung. Die Grafik ist abwechslungsreich und sehr detailliert. Die Steuerung ist jedoch zu träge, begonnene Akti-onen kann man nicht abbrechen.

Produktqualität 69%

Werbung

Print: Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket
Extras: Demos

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Grafisch und gestalterisch gelungenes Prügelspiel, das sich innerhalb der Zielgruppe verkaufen wird.

Ordertip: C

Libero Grande



Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Sportspiel
Hersteller: Namco
Vertrieb: Sony
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 11.12.98
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1-2 Spieler

Innovatives Fußballspiel, bei dem man nur einen einzigen von 20 möglichen und sehr unterschiedlichen Spielern steuert. 32 Nationalteams stehen zur Auswahl. Obwohl die Aktionsmöglichkeiten des Spielers vielfältiger sind, kommen tolle Spielzüge wie bei anderen Fußballspielen nicht zustande. Motivierende Spielmodi, tolle Atmosphäre und saubere 3D-Engine hinterlassen einen guten Eindruck.

Produktqualität 81%

Werbung

Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket
Extras: Competitions in der Fachpresse, Demos

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Das innovative Fußballspiel sollten Sie unbedingt anbieten, auch wenn es für die breite Masse der Fußballfans nicht geeignet ist.

Ordertip: C+

The Unholy War



Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Action
Hersteller: Crystal Dynamics
Vertrieb: Eidos Interactive
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 100,-

Produktinformation 1-2 Spieler

Interessanter Mix aus Strategie- und Action-Elementen. Zunächst operiert man strategisch auf einer der 12 Segmente umfassenden Hexfeldkarten. Der Zweikampf findet dann in Beat 'em-Up-Manier innerhalb einer Arena statt. Die rasante Grafik ist, obwohl recht kantig, gut gelungen. Das Gameplay kann aufgrund der unausgewogenen CPU-Schläue nur im Zweispieler-Modus voll überzeugen.

Produktqualität 69%

Werbung

Print: Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.: P.O.S.-Paket
Extras: Demos

Besonderes

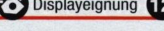
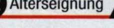
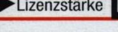
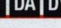
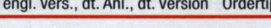
12 DV

Abverkaufchancen

Die eigentlich innovative Spielidee wurde leider nicht konsequent umgesetzt. Nur für Fans führenswert.

Ordertip: C-

Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!

 Displayeignung  Alterseignung   Lizenzstärke   engl. Vers., dt. Anl., dt. Version Ordertips: A = Hit B = Top-Titel C = Zielgruppentitel D = Flop

GRAVITATION

Schnell Schalten- und rauf mit der Umsatzkurve!!!

GRAVITATION

Diese Powerfeatures katapultieren Sie an die Umsatzspitze!

- Aufwendige 3-D Strecken!
- High-End Grafik-Engine!
- 60 Frames pro Sekunde durch 3D FX-Unterstützung!
- Völlige Bewegungsfreiheit auf den Strecken!
- High-End Grafik-Engine
- Unterstützt die neuen Force-Feedback Lenkräder!
- Multiplayer-Spiel über Internet und LAN!

ready-steady-...call:
040 / 413 277 21

ADRENALIN

BODENHAFTUNG





















Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?	Wer?
Acclaim	01805-33 55 55	24h	EK
Activision	01805-22 51 55	Mo.-So. 16°°-18°° (techn. Hotline)	EK
	0190-51 00 55	Mo.-So. 16°°-18°° (1,20/Min, Spieletips)	EK
Art Department	0234-9 32 05 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Ascaron	05241-966 90	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK+Hdl
Ascaron (Mailbox)	05241-9 39 30	24h/Tag	EK+Hdl
Attic	07431-5 43 05	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 13°°-18°°	Hdl
Blue Byte	0208-4 50 29 29	Mo.-Do. 15°°-19°°, Fr. 15^{30}-19^{30}	EK
Cendant Software	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK+Hdl
Cendant Software (Mailb.)	06103-99 40 41	24h/Tag	EK+Hdl
Cryo Interactive	05241-95 35 39	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11°°-19°°, Sa. 14°°-19°°	EK
Electronic Arts	0190-572333 (Technik)	24h/Tag	EK
	0190-900030 (Spiele)	24h/Tag	EK
Eidos Interactive	0180-5223124 (Technik)	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°	EK
	0190-510051 (Spiele)		EK
GT Interactive	01805-25 43 93	Mo.-So. außer feiertags 15°°-20°°	EK
Greenwood Entertainment	0234-9 64 50 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Hasbro Interactive	01805-20 21 50	Mo.-So. 15°°-20°°	EK
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Infogrames	0190-510 550	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Interactive Magic	01805-22 11 26	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK+Hdl
Kingsoft	0241-57 45 77	Mailbox: 24h/Tag	Hdl
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Magic Bytes	05241-953 333	Mo.-Fr. 17°°-19°°	EK
Mattel Deutschland	069 - 95307 380	Mo.-Fr. 9°°-21°°	EK/Hdl
Max Design	0043-3 68 72 41 47	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
MicroProse	01805-25 25 65	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK
Mindscape	0208-99 241 14	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Navigo	089-32 47 31 51	Mo.-Fr. 13°°-18°°	EK
NEO	0043-16 07 40 80	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Nintendo	0130-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Profisoft	0541-12 20 65	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Psygnosis	069-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK
Ravensburger Interactive	0751-86 19 44	Mo.-Do. 16°°-19°°	EK
Sega	040-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10°°-18°°	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Softgold (Fax)	02131-96 52 22	24h/Tag	EK
Software 2000	0190-57 2000	Mo.-Fr. 14°°-19°°, 12 Pf. pro 6 Sek.	EK
Software 2000 (eMail)	support@software2000.de	24h/Tag	reg. EK
Sony Computer Entertainm.	0190-578 578	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Sony PlayStation (tech. Hilfe)	01805-766 977	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Starbyte Software	0234-68 04 94	Mo. 16°°-18°°	EK
Starbyte Software (Mailbox)	0234-68 57 55	24h/Tag	EK
Take 2 Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
TLC Tewi	089-14 827 113	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
Ubi Soft	0211-3 38 00 30	Mo.-Fr. 9°°-17°°	Hdl
Virgin	040-39 101 300	Mo.-Do. 15°°-20°°	EK

EK: Endkunde ● **Hdl:** Händler

Messeplaner 2000

Messe	Ort	Datum
CeBIT 99	Hannover	18. - 24. März 1999
CeBIT 2000	Hannover	24. Feb. - 1. März 2000
CeBIT HOME 2000	Leipzig	30. Aug. - 3. Sept. 2000*
Computer 98	Köln	13. - 15. November 1998
E3 - Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	13. - 15. Mai 1999
ECTS - European Computer Trade Show	London	5. - 7. September 1999
51. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	13. - 18. Oktober 1999
52. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	18. - 23. Oktober 2000
Internationale Spielwarenmesse 99	Nürnberg	4. - 10. Februar 1999
Internationale Spielwarenmesse 2000	Nürnberg	3. - 9. Februar 2000
Milia Games 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999
Milia 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999

*1999 soll der Bereich Digital Entertainment losgelöst von der nur alle zwei Jahre stattfindenden CeBIT HOME als eigenständige Messe in Hannover stattfinden. Die Bezeichnung dieser Messe ist noch nicht geklärt.

BPjS-Index für Computer- und Videospiele

Titel	Hersteller
Area 51	GT Interactive
Blake Stone	Apogee
Blood	GT Interactive
Bloodbath at Red Falls	Underworld Software
Brutal Football	Millennium
Cannon Fodder	Virgin
Carmageddon	SCI
Chasm the Rift	Digital Integration
Crime Patrol	American Laser Games
Crusader - No Remorse	EA
Cybermage	EA
Dark Forces (E/D)	LucasArts
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID
Doom II	ID
Duke 3D	M-Soft
Duke Nukem 3D	3D Realms
Duke Nukem 3D Plutonium Pack	GT Interactive
Duke it out in D.C.	WizardsWorks
Duke - Carribean Life´s a Beach	GT Interactive
Drug Wars - C.P. 2	American Laser Games
Extreme Rise of the Triad	Apogee
Expect no Mercy	Microforum
Final Doom	GT Interactive
Flesh Feast	SegaSoft
GoldenEye 007	Rare
Hardline	Cryo
Harvester	Merit Studios
Heretic	Apogee
Juggernaut - The New Story for Quake II	Head Games
Killer Instinct	Nintendo
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Loaded	Gremlin
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II	American Laser Games
Malice - 23rd Century Ultraconversion for Quake	Quantum Axess
Meat Puppet	Playmates
Mercs	Sega
!Mortal Kombat	Acclaim
!Mortal Kombat 2	Acclaim
!Mortal Kombat 3	Acclaim
Nerves of Steel	Merit
Op. Body Count	Capstone
Panzer General	Mindscape
Phantasmagoria - Labor des Grauens	Sierra Coktel
Postal	Take 2
Quad Damage	Jörn Wördehoff
Quake	GTI
Quake II	Activision
Quake II Mission Pack - The Reckoning	Activision
Quarantine	Gametek
Redneck Rampage	Interplay
Redneck Rampage - Suckin Grits on Route 66	Interplay
Redneck Rampage - Rides Again	Interplay
Re-Loaded	Gremlin
Resident Evil 2	Capcom
Revenge	n.b.
Rise of the Triad	Apogee
Rex Blade: The Apocalypse	Xtreme Games S&S
Share the Heat	Rainbow Technologies
So you wanna be a Redneck	Head Games
Space Pirates	American Laser Games
Super Double Dragon	Tradewest
Take no Prisoner	Red Orb
The Chaos Engine	MicroProse
The Terminator: Future Shock	Virgin
Time Crisis	Sony
Total Carnage	ICE Software
Tremor	Head Games
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
Virtua Squad 2	Sega
Witchaven II	IntraCorp
!Wolfenstein 3D	Atari
Wargods	GT Interactive
XS	SCI
ZPC	GT Interactive

*Neuindizierung
!Bundesweit beschlagnahmt

Aktuelle USK-Altersempfehlungen

Titel	Format	Hersteller	Alterseinstufung	Prüfdatum
Actua Soccer 3	PlayStation	Gremlin Interactive	o.B.	30.09.98
Actua Soccer 3	PC CD-ROM	Gremlin Interactive	o.B.	02.10.98
American Football 99	PlayStation	Acclaim	o.B.	14.10.98
Anno 1602 - Neue Inseln, n. Abent.	PC CD-ROM	Sunflowers Interactive	ab 6 J.	15.10.98
Apocalypse	PlayStation	Activision	ab 16 J.	15.10.98
Assorted Nuts	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Asteroids	PlayStaion	Activision	ab 6 J.	07.10.98
Alex – Abent. a. d. Playmobil-Farm	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	06.10.98
B-Movie	PlayStation	GT Interactive	ab 12 J.	14.10.98
Back to the Drawing Board	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Baldurs Gate	PC CD-ROM	Acclaim	ab 12 J.	22.10.98
Barbie – Riding Club	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	22.10.98
Basketball 99	PC CD-ROM	Microsoft	o.B.	22.10.98
Blaze & Blade	PlayStation	Softgold	ab 12 J.	30.09.98
Brunswick Circuit Bowling	PlayStation	Konami	o.B.	04.11.98
Bundesliga 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	21.10.98
Buster und die Bohnenstange	DVD	Softgold	o.B.	23.10.98
Carmageddon II Carpocalypse Now	PC CD-ROM	Sony C.E. Ltd.	ab 16 J.	04.11.98
ChessMaster 6000	PC CD-ROM	Mindscape	o.B.	30.09.98
Centipede	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 6 J.	28.10.98
Command & Conquer: Gegenschlag	PlayStation	Virgin Interactive	ab 16 J.	24.09.98
Cosmic Capers	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Crash Bandicoat 3	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 6 J.	15.10.98
Creatures 2	PC CD-ROM	Mindscape	ab 6 J.	30.09.98
Delta Force	PC CD-ROM	NovaLogic	nicht u. 18. J.	28.10.98
Devil Dice	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	14.10.98
Dynasty General	PC CD-ROM	Mindscape	ab 16 J.	13.10.98
Fallout 2	PC CD ROM	Acclaim	ab 16 J.	27.10.98
Fighter Pilot	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	15.10.98
Football World Manager	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B	06.10.98
Frank Busemanns Zehnkampf	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	15.10.98
Global Domination	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 12 J.	07.10.98
Glover	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	o.B.	30.09.98
Golf 99	PC CD-ROM	Microsoft GmbH	o.B.	07.10.98
GP 500 ccm	PC CD-ROM	Ascaron	o.B.	30.09.98
Grand Touring	PC CD-ROM	empire interactive	o. B.	04.11.98
Grim Fandango	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	20.10.98
Half-Life: Day One OEM	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 18 J.	13.10.98
Hanse 1480 Das Vermächtnis	PC CD-ROM	Ari Data CD GmbH	ab 6 J.	28.10.98
Home Tweet Home	PC CD-ROM	Southpeak Interactive LLC	o.B.	07.10.98
Hype – The Time Quest	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 6 J.	06.10.98
Invasion	PlayStation	MICROIDS S.A.	ab 12 J.	22.10.98
Israeli Air Force	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
Kings Quest 8: Maske der Ewigkeit	PC CD-ROM	CENDANT Software	ab 12 J.	04.11.98
Laura u. d. Geh. d. Playmobil-Hauses	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	07.10.98
Lemmings & Oh No! More Lemmings	PlayStation	Psygnosis	o.B.	07.10.98
Legend	PlayStation	Softgold	ab 16 J.	23.09.98
Liath	PC CD-ROM	Project 2 Interactive	ab 6 J.	07.10.98
Libero Grande	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	14.10.98
Links LS 1999	PC CD-ROM	Eidos Interactive	o.B.	21.10.98
Madden NFL 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	23.10.98
Madtrax	PC CD-ROM	Project Two Interactive	ab 6 J.	14.10.98
Mana - D. Weg d. schwarzen Macht	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Manhattan	PC CD-ROM	Caps Softwaredesign	o.B.	20.10.98
Mega Man Legends	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	03.11.98
Mega Man X4	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	03.11.98
Mega Man X4	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 6 J.	04.11.98
Merrie Masquerade	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Metro-Polis	PC CD-ROM	Virtual X-citement	ab 12 J.	20.10.98
Micro Machines 64 Turbo	Nintendo 64	Codemasters	o.B.	16.10.98
Mig 29 / F-16 Bundle	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
Music	PlayStation	Codemasters	o.B.	07.10.98
NBA 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	21.10.98
Nice 2	PC CD-ROM	Magic Bytes	ab 12 J.	30.09.98
NHL 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	28.09.98
Oddworld: Abe´s Exoddus	PlayStation	GT Interactive	ab 12 J.	14.10.98
Oddworld Adventures	Nintendo 64	GT Interactive	ab 6 J.	28.10.98
Pocket Fighters	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	28.10.98
Pool Hustler	PlayStation	Infogrames	o.B.	04.11.98
Pool Shark	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	15.10.98
Pool Shark	PlayStation	Art Department	o.B.	16.10.98
Populous – The Beginning	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
Powerslide	PC CD-ROM	GT Interactive	o.B.	15.10.98
Pro Pinball – Brusa	PC CD-ROM	Empire	o.B.	07.10.98
Racing Simulation 2	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	04.11.98
Redjack – Die Rache d. Bruderschaft	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 12 J.	21.10.98
Rent-a-Hero	PC CD-ROM	Magic Bytes	ab 6 J.	13.10.98
Return to Krondor	PC CD-ROM	CENDANT Software	ab 12 J.	04.11.98
Rival Schools	PlayStation	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Sanitarium	PC CD-ROM	Egmont Interactive	ab 16 J.	28.10.98
Scotland Yard	PC CD-ROM	Ravensburger Interactive	ab 12 J.	28.10.98
Shogo	PC CD-ROM	CDV Software	ab 16 J.	21.10.98
Simon, Sorcerer´s Pinnb. & Knob.sp.	PC CD-ROM	Infogrames	o.B.	21.10.98
Sports TV: Boxing!	PC CD-ROM	Blackstar/Selling Points	ab 6 J.	30.09.98
Star Wars: Behind the Magic	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	23.10.98
Street Fighter Alpha 2	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Survival – Die letzte Hoffnung	PC CD-ROM	enjoy Entertainment	ab 12 J.	22.10.98
Tai Fu Wrath of the Tiger	PlayStation	Activision	ab 12 J.	04.11.98
Tenchu	PlayStation	Activision	ab 16 J.	21.10.98
The Captured Girls	PC CD-ROM	Karstadt AG	ab 16 J.	07.10.98
Toca 2 Touring Cars	PlayStation	Codemasters	o.B.	15.10.98
Tom Clancy´s Rainbow Six	PC CD-ROM	Take 2	ab 16 J.	07.10.98
Top Gun II – Hornet´s Nest	PC CD-ROM	MPS Software	ab 12 J.	20.10.98
Top Shots	PC CD-ROM	Activision	ab 12 J.	07.10.98
Tunguska – Legend of Faith	PC CD-ROM	Project Two	ab 12 J.	21.10.98
Victory Boxing 2	PlayStation	Virgin Interactive	o.B.	28.10.98
Villa Miramar	PC CD-ROM	Bastei Verlag	o.B.	30.09.98
Viper Racing	PC CD-ROM	CENDANT Software	o.B.	28.10.98
Wargasm	PC CD-ROM	Infogrames	ab 16 J.	21.10.98
Wuv & Marriage	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
X-Men vs. Street Fighter	PlayStation	Virgin Interactive	ab 12 J.	27.10.98

Dienstleistungsagenturen
ABC Frankfurt ... 34
Andreas Müller Service Point GmbH ... 34
bARCOM GmbH ... 35
bARkA GmbH ... 35
Effective Media GmbH ... 36
KSM-Future-Sound ... 37
Magellan Consulting ... 37
OK Media Disc Service ... 38
R&R Partner ... 38
Selling Points ... 38
Softgold ... 38
Virtual X-citement ... 40

Distributoren und Vertriebsagenturen
ABC Software ... 34
ABC Spielspaß ... 34
aerosoft GmbH ... 34
Acclaim ... 34
ACME ... 34
ARI DATA CD GmbH ... 34
Jump>N<Run & ARJAY Games ... 37
Avalon ... 35
Bienengraeber ... 35
Buhl Data Service GmbH ... 35
CDV Software ... 35
Cyber Games ... 35
Davilex Software GmbH ... 35
Disney Interactive ... 35
DTP Neue Medien ... 35
Ernst Klett Vertriebs-GmbH ... 36
Escal Software GmbH ... 36
Fire International ... 36
Funware/Up to Date ... 36
Funsoft Holding ... 36
Game & Fun ... 36
Infogrames ... 37
Interactive Magic ... 37
Kingsoft ... 37
Koch Media ... 37
Konami ... 37
Leisuresoft ... 37
Mitsui & Co. ... 37
Modern Games ... 37
NBG ... 38
Novitas ... 38
Pearl Agency ... 38
Playcom Software ... 38
Profisoft ... 38
Pro Soft Budget Entertainment ... 38
Rushware ... 38
Seru Distributions GmbH ... 38
Softhaus-Multimedia ... 38
Take 2 Interactive ... 40
Thali AG ... 40
TLC Tewi Verlag ... 40
TopWare ... 40
Topos Verlag & Marketing GmbH ... 40
Vertigo Technologies ... 40
Videophon AG ... 40
Z & Z Top Soft GmbH ... 40

Entwickler
Fantastic Illusions ... 36
FUNATICS Development GmbH ... 36
KAiNAi/ c/o Michael Strelecki ... 37
Kritzelkratz 3000 ... 37
Massive Development ... 37
Neon Software GmbH ... 38
PIRANHA BYTES Software GmbH ... 38
Soft Enterprises ... 38
Spellbound Software ... 38
SYNETIC ... 38
TriNodE Entertainment Systems ... 40
VISION Media Engineering GmbH ... 40
Wings Simulations GmbH ... 40

Großhändler
A-max ... 34
BauContec Trading ... 35
B & E Games ... 35
Call and Play ... 35
Computer Treff Kudak ... 35
Cross Computer Systems ... 35
Defcom Software ... 35
Dynatex GmbH ... 35
Electronic Land ... 36
Essig & König ... 36
Flashpoint GmbH ... 36
Freak´s Shop ... 36
Game It! ... 36
Groß Elektronik ... 36
GTI Grenville Trading International ... 36
GZ Games ... 36
Hofra Trading ... 37
Horma Computerware ... 37
Joysoft ... 37
Multimedia Soft ... 37
Order In Time ... 38
Playcom ... 38
Siggi´s Toy-Shop ... 38
Sowade Multimedia ... 38
Sunflex ... 38
Test ´N Take ... 40
Theo Kranz Games ... 40
Tradelink ... 40
Video & Game ... 40
Vitrex ... 40
Wial Versand Service GmbH ... 40

Institutionen und Verbände
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) ... 35
Unterhaltungssoft. Selbstkont. (USK) ... 40
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) ... 40

Peripherie und Hardware
Belhag Handels AG ... 35
Dataflash GmbH ... 35
Guillemot ... 36
INTERACT of Europe ... 37
Joysoft ... 37
Just! GmbH ... 37
Noris Transportverpackung ... 38
Vidis GmbH ... 40
Wooboo GmbH ... 40

Publisher
Acclaim ... 34
Activision Deutschland ... 34
Art Department ... 34
Ascaron ... 34
Attic ... 34
Blue Byte ... 35
Blackstar Multimedia ... 35
Codemasters ... 35
Cendant Software Deutschland ... 35
Defcom ... 35
DigiTales GmbH ... 35
discreet monsters ... 35
Egmont Interactive ... 36
Eidos Interactive Deutschland ... 36
Electronic Arts ... 36
E.M.M.E. Interactive ... 36
Empire Int. Deutschland ... 36
enjoy Entertainment ... 36
Exortus Software GmbH ... 36
Greenwood Entertainment ... 36
GT Interactive ... 36
Hasbro Interactive ... 36
Hint Shop ... 37
Ikarion ... 37
Independent Arts Software ... 37
KAIKO Software ... 37
Konami ... 37
Logo Software ... 37
Magix Entertainment ... 37
Magic Bytes ... 37
Media Publishing ... 37
Microboss GmbH ... 37
MicroProse ... 37
Microsoft ... 37
Mindscape ... 37
MitCom Neue Medien GmbH ... 37
Neo Software Produktions GmbH ... 38
Navigo ... 38
Nintendo of Europe ... 38
Nova Media ... 38
Psygnosis ... 38
Ravensburger Interactive Media ... 38
Sega ... 38
Software 2000 ... 38
Sony Computer Entertainment ... 38
Sunflowers ... 38
Systhema Verlag ... 38
Terratools ... 40
Tivola Verlag ... 40
Ubi Soft/Guillemot International ... 40
United Soft Media ... 40

Acclaim Entertainment

Adresse
Leuchtenbergring 20 ■ 81672 München
Telefon: 089-412 19-0
Fax: 089-412 19-200 ■ www.acclaim.de

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Acclaim Entertainment GmbH, Gremlin Interactive, Egmont, Mad Catz, Project Two Interactive, Interplay

Unternehmensleitung
Peter Nordhausen (Geschäftsführer)
Bernd Studtrucker (Director Sales)
Rainer Zipp (Marketing Director)
Reza Memari (Marketingmanager)
Telefon: 089-412 19-0

Innendienst
Thorsten Schindler
Gebiet Mitte, *Telefon:* 089-412 19-31
Morris Hebecker
Gebiet Nord, *Telefon:* 089-412 19-33
Markus Knoll
Gebiet Süd, *Telefon:* 089-412 19-32

Key Account Management
Sandra Bayer
Telefon: 06182/220 310
Mobiltelefon: 0172-96 76 38 5
Fax: 06182/220 311
Achim Derksen
Telefon: 02162-522 38
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 3
Fax: 02162-54 00 1

Herbert Fuchshuber
Telefon: 09407-304 77
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 7
Fax: 09407-95 99 11
Margot Landauer
Telefon: 089-23 66 24-69
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 6
Fax: 089-23 66 24-30

Außendienst
Christoph Anlauf
Telefon: 06207-55 42
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 0
Fax: 06207-82 74 5
René Dimke
Telefon: 030-342 91 58
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 9
Fax: 030-34 27 25 0
Wolfgang Gurlt
Telefon: 04122-488 96
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 4
Fax: 04122-90 09 49
Bernd Mebus
Telefon und Fax: 07472-28 13 44
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 5
Dieter Schnell
Telefon und Fax: 089-502 74 96
Mobiltelefon: *0172-96 79 25 1*
Roland Sieber
Telefon: 08633-50 97 09
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 1
Fax: 08633-50 97 08
Rolf Wiegmink
Telefon: 05262-6865
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 2
Fax: 02562-97 70 8
Karsten Wiegmink
Telefon und Fax: 02562-97 29 3
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 2

Logistik und Distribution
Acclaim Auslieferungslager Deutschland
Robert-Bosch-Straße 21-23
85748 Garching

Bankverbindung
Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151

A

ABC Frankfurt
Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt
Telefon: 069-7 56 94-0 ■ *Fax:* 069-7 56 94-110
Geschäftsfelder: Agentur für Kommunikation

ABC Software AG
Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG
Tel: 0041-81 75 01 000 ■ *Fax:* 0041-81 75 01 063
Geschäftsfelder: Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

ABC Spielspaß GmbH
Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-607 600 ■ *Fax:* 02131-607 602
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

ACME The Game Company
Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln
Telefon: 0221-240 00 89 ■ *Fax:* 0221-240 00 81
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo 64 (dt)

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning
Telefon: 089-961 188 50 ■ *Fax:* 089-961 188 48
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

aerosoft GmbH
Flughafen Paderborn/Lippstadt,
Lindberghring 12 ■ 33142 Büren
Telefon: 02955-7603 10 ■ *Fax:* 02955-7603 33
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

A-max Handelsgesellschaft für Unterhaltungsmedien mbH
Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln
Telefon: 0221-95 36 555 ■ *Fax:* 0221-95 36 570
Geschäftsfelder: Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

Andreas Müller Service Point GmbH
Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.
Telefon: 08052-5577 ■ *Fax:* 08052-5577
Geschäftsfelder: Vertriebs- und Marketingconsulting

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 76-0 ■ *Fax:* 02154-94 76-42
Geschäftsfelder: Entwicklung und Distribution von Software

Art Department
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-932 05 39 ■ *Fax:* 0234-932 05 39
Geschäftsfelder: Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

Ascaron
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 66 0 ■ *Fax:* 05241-96 66 10
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Attic
Sigmaringer Straße 84 ■ 72458 Albstadt
Telefon: 07431-543 05 ■ *Fax:* 07431-543 04
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspiele

Avalon
Borselstraße 18 ■ 22765 Hamburg
Telefon: 040-39 10 15 ■ *Fax:* 040-39 10 177
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielen

B

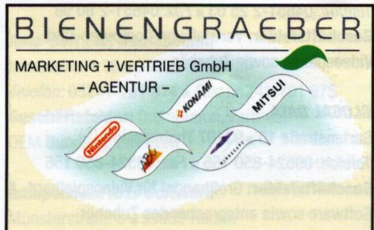
bARkA GmbH The Datamedia Duplicator
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Neue Medien (offline), Produktion und Service (CD- und DVD-Produktion, Disketten-Duplikation, CD-ROM-Kopierschutz, Verpackungen, Konfektionierung, div. Service)

bARCOM GmbH The German Publisher
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Software, Unterhaltungs- und Freizeitsoftware, Anwendungs- und Gebrauchssoftware, Professionelle Vermarktung im Internet

B & E Games
Rhönstraße 9 ■ 97422 Schweinfurt
Telefon: 09721-18 56 33 ■ *Fax:* 09721-18 96 33
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Belhag Handels AG
Steinbachstraße 92 ■ CH-3123 Belp/Schweiz
Tel: 0041-31-818 40 50 ■ *Fax:* 0041-31-818 40 51
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielezubehör

Blackstar Multimedia
Siegfriedstraße 44 ■ 67547 Worms
Telefon: 06241-41 71 31 ■ *Fax:* 06241-41 71 32
Geschäftsfelder: Publishing von Entertainment-Software



Adresse
Saaläckerstraße 8 ■ 63801 Kleinostheim
Telefon: 06027-977-0
Fax: 06027-977 33/34
Email: bienengrae@aol.com

Geschäftsfelder
Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

Blue Byte Software GmbH

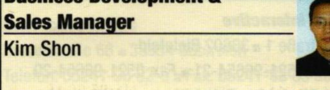


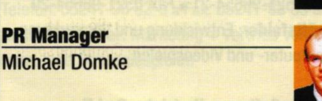
Adresse
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-45 08 80
Fax: 0208-45 08 899

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Unternehmensleitung

Thomas Hertzler
(Geschäftsführer)
Barbara West
(stv. Geschäftsführerin)


Business Development & Sales Manager
Kim Shon


PR Manager
Michael Domke


Marketing Manager
Andreas Kähmer


BAUCONTEC TRADING GMBH

Adresse
Triftweg 12 ■ 38321 Gross Denkte
Tel: 05331-99 59 0 ■ *Fax:* 05331-99 59 28

Geschäftsfelder
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

Buhl Data Service GmbH
Am Siebertsweiher 3/5 ■ 57290 Neunkirchen
Telefon: 02735-776-0 ■ *Fax:* 02735-776-101
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)
Kennedyallee 105-107 ■ 53175 Bonn
Telefon: 0228-37 66 31 ■ *Fax:* 0228-37 90 14
Geschäftsfelder: Überprüfung von Computer- und Videospielesoftware auf jugendgefährdenden Inhalt

C

CDG Media
Auf den Sandbergen 5 ■ 21337 Lüneburg
Telefon: 04131-850 610
Geschäftsfelder: Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

CDV Software
Neureuther Straße 37 b ■ 76185 Karlsruhe
Telefon: 0721-972 24-0 ■ *Fax:* 0721-972 24-24
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

Codemasters
Pilotystraße 4 ■ 80538 München
Telefon: 089-23 035 188 ■ *Fax:* 089-23 035 298
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4 ■ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-22 737 ■ *Fax:* 04321-23 312
Geschäftsfelder: Handel von Konsolen- und PC-Spielen

Cyber Games



Adresse
Friesenstraße 62
26789 Leer
Telefon: 0491-92 806-0
Fax: 0491-92 806-18

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation, Super Nintendo, Game Boy und Zubehör

Unternehmensleitung
Detlef Lorenz (Geschäftsführer)

Tele Sales
Gertraud Aalderks *Telefon: 0491/92806-19*
Nicole Heij *Telefon: 0491/92806-32*

Buchhaltung
Heidi Heselmeyer *Telefon: 0491/92806-20*

Einkauf
Markus Tjebben *Telefon: 0491/92806-15*

Call and Play



Adresse
Am Spaltmannsfeld 16 ■ 46487 Wesel
Telefon: 0281-952 98-0
Fax: 0281-952 98-10

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Labels im Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

Cross Computer Systems
Körnebachstraße 95 ■ 44143 Dortmund
Telefon: 0231-531 13 55 ■ *Fax:* 0231-531 13 33
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

Cendant Software Deutschland
Robert-Bosch-Straße 32 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-99 40-0 ■ *Fax:* 06103-99 40 35
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielesoftware und Edutainment-Titeln

D

Dataflash GmbH
Wassenbergstraße 34 ■ 46446 Emmerich
Telefon: 02822-685 45 ■ *Fax:* 02822-685 47
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospiele-peripherie und -zubehör

Davilex Software GmbH
Postfach 1972 ■ 47517 Kleve
Telefon: 0130-817 658 ■ *Fax:* 0130-817653
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Defcom Software
Uranusweg 7 ■ 45770 Marl
Telefon: 02365-153 64 ■ *Fax:* 02365-153 64
Geschäftsfelder: Produktion von Computerspielen

DigiTales GmbH
Kegelhofstraße 14 ■ 20251 Hamburg
Telefon: 040-460 711 80 ■ *Fax:* 040-460 23 93
Geschäftsfelder: Entwicklung von kommerziellen Computerspielen, Werbespielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

THE SOFTWARE YOU SETUP!

Adresse
Usedomstraße 19
22047 Hamburg
Telefon: 040-66 99 10-0
Fax: 040-66 99 10-10
Email: neuemedien@dtp-neuemedien.de

Geschäftsfelder
Vermarktung und Distribution von Consumersoftware in den Bereichen Info-, Edu-, Entertainment und Utilities

Labels im Exklusiv- und Mitvertrieb
Hörzu, Focus, Bravo Screenfun, AutoBild, auto motor sport, Capital, essen & trinken, Delius Klasing, EMME, Dr. Solomon's, MetaCreations, etc.

discreet monsters®



Adresse
Türkenstrasse 55-57
80799 München
Telefon: 089-2 77 77 6-18
Fax: 089-2 77 77 6-76
info@discreetmonsters.com
www.discreetmonsters.com

THE REAL NEVERENDING STORY

Geschäftsfelder
3D real-time auf PC ist die Zukunft!
Wir sind bereits dort und produzieren international vertriebene 3D-Echtzeit-Spiele und Applikationen für die Plattformen PC, Online und Digital-TV (d-box).

dynatex

Unterhaltungselektronik GmbH
Schleefstraße 8 44287 Dortmund
Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29
eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

Geschäftsfelder:
Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

Exklusiv-Vertrieb:
Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn



Unternehmensleitung:
Hans Jürgen Grahl
Telefon: 0231 45000-15 ■ *Fax* –45
eMail: hans@dynatex.de

Fachhandelsbetreuung:
Oliver Grüner
Telefon: 0231 45000-11 *Fax* –41
eMail: oliver@dynatex.de
Lars Kuhlmann
Telefon: 0231 45000-13 ■ *Fax* –41
eMail: lars@dynatex.de
Joerg Brockmeier
Telefon: 0231 45000-10 ■ Fax –40
eMail: joerg@dynatex.de
Markus Fittkau
Telefon: 0231 45000-12 ■ *Fax* –42
eMail: markus@dynatex.de
Sami Murad
Telefon: 0231 45000-16 ■ Fax –42
eMail: sami@dynatex.de

Sven Heinen-Vehmeier
Telefon: 0231 45000-17 ■ Fax –41
eMail: sven@dynatex.de

Technologie und Marketing-Koordination:
Robin Wünderlich
Telefon: 0231 45000-80 ■ *Fax* –45
eMail: robin@dynatex.de

Einkauf:
Christiane Patotzki
Telefon: 0231 45000-14 ■ *Fax* –45
eMail: christiane@dynatex.de

Logistik und Lager:
Thomas Mock
Telefon: 0231 45000-33 ■ *Fax* –29

Retouren:
Jörg Braukoff
Telefon: 0231 45000-32 ■ *Fax* –29

Buchhaltung:
Claudia Grahl
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: claudia@dynatex.de

Patricia Vadala
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: patricia@dynatex.de

Claudia Leitl
Telefon: 0231 45000-20 ■ *Fax* –29

d+h CD-ROM Multimedia Artservice GmbH
Tonndorfer Hauptstraße 45 ■ 22045 Hamburg
Telefon: 040-66 86 15 0 ■ *Fax:* 040-66 86 15 11
Geschäftsfelder: Beratung, Konzeption, Gestaltung, Realisierung von Werbemitteln sowie Illustrationen, 3D-Illustrationen und Screendesign

Disney Interactive
Kronstadter Str. 9 ■ 81677 München
Telefon: 089-99 34 0-2 58
Fax: 089-99 34 0-2 49
Geschäftsfelder: Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

Dynamic Systems
Werksgasse 71 ■ A-8786 Rottenmann
Telefon: 0043-03614-5005-18
Fax: 0043-03614-5005-14
Geschäftsfelder: Software-Distribution und -Vertrieb für Österreich

E

Egmont Interactive
Im Riedenberg 54 ■ 70771 Leinfelden-Echterdingen
Telefon: 0711-79 71-309 ■ *Fax:* 0711-79 71-529
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

Electronic Arts
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-94 00 ■ *Fax:* 02408-94 01 11
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Electronic Land Recco Handels GmbH
Favoritenstraße 38-40 ■ 1040 Vienna
Tele: 0043-1-505 76 35-0 ■ *Fax:* 0043-1-505 76 37
eMail: electronicland@alt.telecom.at
Web: http://www.homeshop.at/electronicland/
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

E.M.M.E. Interactive
Wellingsbütteler Weg 21 ■ 22391 Hamburg
Telefon: 040-53 64 08-0 ■ *Fax:* 040-53 64 08-40
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

EIDOS Interactive Deutschland

Adresse
Leverkusenstraße 54/VI ■ 22761 Hamburg
Telefon: 040-85 17 15-0
Fax: 040/85 17 15-70

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Access, Asylum, Bungie, Broadsword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

Geschäftsführer
Rolf Duhnke
Telefon: 040-85 17 15-10
Leitung Vertrieb
Knut Jochen Bergel
Telefon: 040-85 17 15-50
Leitung Finanzen
Klaus Jens
Telefon: 040-85 17 15-80
Leitung Marketing
Beco Mulderij
Telefon: 040-85 17 15-30
Business Development
Volker Rieck
Telefon: 040-85 17 15-15

Effective Media GmbH



Adresse
Marthastraße 2a
44791 Bochum
Telefon: 0234-932 03 20
Fax: 0234-932 05 93

Geschäftsfelder
Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

Empire Int. Deutschland
Lochhamer Straße 9 ■ 82152 Planegg/München
Telefon: 089-85 79 51 31 ■ *Fax:* 089-85 79 51 69
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC und PS Spielen

enjoy Entertainment
Hollerather Straße 17 ■ 50937 Köln
Telefon: 02 21-222 07 69 ■ *Fax:* 02 21-943 50 59
Geschäftsfelder: Produktion und Vertrieb von Computersoftware

Ernst Klett Vertriebs-GmbH
Postfach 10 60 16 ■ 70049 Stuttgart
Telefon: 0711-667 23 31 ■ *Fax:* 0711-62 59 09
Geschäftsfelder: Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

ESCAL Software GmbH
Roter Weg 26 ■ 32429 Minden
Telefon: 0571-505 50-0 ■ *Fax:* 0571-505 50 41

Essig und König GmbH
Am Sportpark 13 ■ 66450 Bexbach
Telefon: 06826-91 314 ■ *Fax:* 06826-91 316
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

Exortus Software GmbH
Im Sande 35 ■ 30926 Seelze
Telefon: 0511-486 08 20 ■ *Fax:* 0511-48 23 08
Geschäftsfelder: Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

Funsoft Holding GmbH

Adresse
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Computerspiele und Peripherie: Abacus, aerosoft, Aftermath, Air LABS, Anco, Anguila Software, Ascaron, BAO Apollo, CH Products, Codemasters, Digital Integration, Digital Edge, Egosoft, Gremlin Interactive, H.I.C., ICE, Lago, Logic Factory, LucasArts, Magic Bytes, Mattel Media, Micronics, Mission Studios, Neo, Novalogic, Playmates, Rage Software, Reline, Sales Curve Interactive, Softgold, Software 2000, Technic Direkt, Terraglyph, Trimark, Vic Tokai, Virgin, Sound & Vision
Videospiele: American Technos, Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Playmates, Pony Canyon, T & E Soft, Toka, Vic Tokai

Vertrieb
Rushware (Computerspiele und Peripherie)
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

ABC Spielspaß (Videospiele)
Telefon: 02131-60 76 00
Fax: 02131-60 76 02

Flashpoint GmbH

Adresse
Lily-Braun-Straße 40
23843 Bad Oldesloe
Telefon: 04531-8800-0
Fax: 04531-8800-88
http://www.flashpoint.cc
email: info@flashpoint.cc

Geschäftsfelder
Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation *(Stützpunkthändler)*, NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

F

Fantastic Illusions
Beethovenstraße 40a ■ D-48317 Drensteinfurt
Telefon: 02508-985801 ■ *Fax:* 02508-985802
Geschäftsfelder: Computeranimation, Illustration und Design für Computerspiele und Multimedia.

Fink & Fuchs Public Relations GmbH
Berliner Straße 164 ■ 65205 Wiesbaden
Telefon: 0611-74 13-123 ■ *Fax:* 0611-74 13-10
Geschäftsfelder: PR-Agentur für Sony Computer Entertainment Germany

Fire International (Deutschland) GmbH
Siemensring 25 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 52 30 ■ *Fax:* 02154-94 52 33
Geschäftsfelder: Generalvertretung D, A, CH der Zubehörmarke BLAZE in den Segmenten: PSX, N64, Gameboy, PC etc.

Freak´s Shop
Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte
Telefon: 02504-93 30-0 ■ *Fax:* 02504-93 30-99
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

FUNATICS Development GmbH
Aktienstrasse 212 ■ D-45473 Mülheim an der Ruhr
Telefon: +49 (0) 208 388 10 15 ■
Fax: +49 (0) 208 388 10 17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen.

Funware
c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■
22041 Hamburg
Telefon: 0180-532 36 63 ■ *Fax:* 0180-532 36 65
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

Game It



Adresse
87488 Betzigau ■ *Telefon:* 0831/575157
Fax: 0831/57515-55
email: Info@gameit.com
website: www.gameit.com

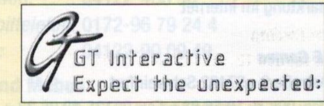
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte
Unternehmensleitung
Nicolaus Fäustle (Inhaber)
Assistentin: Kerstin Stark 0831/57515-85
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsl.)
Tel. 0831/57515-51
Franchisekoordination
Kerstin Stark *Tel.* 0831/57515-85
Fachhändlerbetreuung
Monika Jäkel *Tel.* 0831/57515-52

Groß Electronic

Adresse
Bahnhofstraße 3
94133 Röhrnbach
Telefon: 08582-9605-0
Fax: 08582-9605-99
Internet: http://www.gross-electronic.de
eMail: master@gross-electronic.de

Geschäftsfelder
Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D



GT Interactive Software GmbH

Adresse
Warburgstraße 35 ■ 20354 Hamburg
Telefon: 040-413 27 70

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

G

GAME & FUN Electronic Entertainment
Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt
Telefon: 04651-2 25 03 ■ *Fax:* 04651-2 60 98
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

GLOBAL DATA
Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing
Telefon: 09524-850 155 ■ *Fax:* 09524-850 156
Geschäftsfelder: Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

Greenwood Entertainment
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-93 20-0 ■ *Fax:* 0234-93 20-5 38
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

GTI Grenville Trading International
Carl-Zeiss-Straße 9 ■ 79761 Waldshut-Tiengen
Telefon: 07741-830 40 ■ *Fax:* 07741-83 04 38
Geschäftsfelder: Distribution von Amiga-Software

GVU
Bramfelder Straße 102a ■ 22305 Hamburg
Telefon: 040-690 61 41-44 ■ *Fax:* 040-690 62 37
Geschäftsfelder: Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

GZ Games
Bauerngasse 85 ■ 97421 Schweinfurt
Telefon: 09721-216 23 ■ *Fax:* 09721-169 82
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel mit PC- und Videospielen, Zubehör, Merchandising

Guillemot International
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-0 ■ *Fax:* 0211-33 800-20
Geschäftsfelder: Herstellung von Hardware, PC- und Konsolenzubehör

H

Hasbro Interactive
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96654-21 ■ *Fax:* 0521-96654-29
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

heart-line Software-Vertriebs-GmbH
Mitterfeldring 82 ■ 85586 Poing
Telefon: 08121-9889-00 ■ *Fax:* 08121-9889-04
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Highcom
Schwalbengasse 8 ▪ 69483 Wald-Michelbach
Telefon: 06207-600 53 ▪ *Fax:* 06207-600 559
Geschäftsfelder: Unternehmens-Consulting und Marketing-Services; Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen. Labels im Exklusiv-Vertrieb: Take2 und BLAZE

Hint Shop Komplettlösungen
Am Hollerbroch 36 ▪ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-91 03 13 ▪ *Fax:* 02205-91 03 14
Geschäftsfelder: Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

HMH Hamburger Medien Haus Vertriebs GmbH
Sportallee 41 ▪ 22335 Hamburg
Telefon: 040-51456-0 ▪ *Fax:* 040-51456-991
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Info-, Edutainment- und Spracherkennungssoftware für PC sowie Sprachencomputer mit vielen Sonderfunktionen.

Hofra Trading
Taunusstraße 18 ▪ 65553 Limburg/Lahn
Telefon: 06431-710 48 ▪ *Fax:* 06431-754 71
Geschäftsfelder: Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

Horma Computerware
Daimlerstraße 7 ▪ 72285 Pfalzgrafenweiher
Telefon: 07445-22 04 ▪ *Fax:* 07445-22 04
Geschäftsfelder: Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

I

Ikarion
Bahnhofstraße 18-20 ▪ 52064 Aachen
Telefon: 0241-47 01 50 ▪ *Fax:* 0241-4701 525
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

Iona-Soft Ltd. Deutschland
Immelstraße 38 ▪ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 874 ▪ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Distribution, Vertrieb, OEM Bundling, Lizenzen

Independent Arts Software
Münsterstraße 5 ▪ 59065 Hamm
Telefon: 02381-68 82 92 ▪ *Fax:* 02381-68 82 93
Geschäftsfelder: Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

Infogrames Deutschland GmbH
(ehemals Bomico GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ▪
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103-33 41 00 ▪ *Fax:* 06103-33 42 20
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

Infogrames Videogames Deutschland GmbH
(ehemals Laguna GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ▪
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103 - 33 42 00 ▪ *Fax:* 06103 - 33 42 20
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

Intel GmbH
Dornacher Straße 1 ▪ 85622 Feldkirchen
Tel: +49 89 99143-152 ▪ *Fax:* +49 89 99143-420

Interact of Europe Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2 ▪ 27404 Weertzen
Telefon: 04287-12 51 13 ▪ *Fax:* 04287-12 51 44

Interactive Magic
Dieselstraße 66 ▪ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 82-0 ▪ Fax: 05241-68 89 90
Geschäftsfelder: Marketing + Vertrieb von Simulations- und Strategiespielen

J

JUMP>N<RUN & ARJAY GAMES
Essert-Czotzki GbR
Ebertplatz 2 ▪ 50668 Köln
Telefon: 0221-160 71 30 ▪ *Fax:* 0221-160 71 79
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele aller Fabrikate, Digital Video Disk (DVD)

Just! Warenvertriebs-GmbH
Schneiderstr. 13-17 ▪ 40764 Langenfeld
Telefon: 02173-90 75-0 ▪ *Fax:* 02173-90 75-90
Geschäftsfelder: Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospiele Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy. Konzeptberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

Joysoft GmbH



Adresse
Aachener Straße 1004 ▪ 50858 Köln
Telefon: 0221/94 86 10 60
Fax: 0221/94 86 12 22
email: sales@joysoft.de

Geschäftsfelder
Vollsortimenter im Groß- und Einzelhandel für Spiele-, Info- und Edutainmentsoftware und Zubehör für PC, Amiga und Konsolen. Dienstleistungsgeber für freie Fachhändler als „autorisierter JOYSOFT-POINT". Vertriebsprogramme für den Einzelhandel

K

KAIKO Software GmbH
Raiffeisenstraße 24 ▪ 63225 Langen
Telefon: 06103-909 90 ▪ *Fax:* 06103-248 16
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware

KAiNAi/ c/o Michael Strelecki
Doldenweg 14 ▪ 44229 Dortmund
Telefon: 0231-7270 407 ▪ *Fax:* 0231-7270 408
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computer- und Videospielen

Kingsoft GmbH
Pascalstraße 6 ▪ 52076 Aachen
Telefon: 02408-941-0 ▪ *Fax:* 02408-941-644
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

Koch Media
Lochhamer Str. 9 ▪ 82152 Planegg
Telefon: 089-85 79 51 20 ▪ *Fax:* 089-85 79 51 160
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105 ▪ 60437 Frankfurt/Main
Telefon: 069-950 81 20 ▪ *Fax:* 069-950 81 277
Geschäftsfelder: Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Kritzelkratz 3000
Pleicherschulgasse 1 ▪ 97072 Würzburg
Telefon: 0931-35 36 091 ▪ *Fax:* 0931-35 36 089
Geschäftsfelder: Entwicklung von Video und Computerspielen
(Konzepte, Auftragsarbeiten, Orginalentwicklungen)

KSM -Future Sound-
Neuer Pferdemarkt 33 ▪ 20359 Hamburg
Telefon: 040-439 78 17 ▪ *Fax:* 040-430 36 22
Internet: http://www.ksm-online.com
Geschäftsfelder: Localization & Marketing

L

Labtec
Lilienthalstraße 25 ▪ 85399 Hallbergmoos
Telefon: 0811-99 71-30 ▪ *Fax:* 0811-99 71-50
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

Leisuresoft
Robert-Bosch-Straße 1 ▪ 59199 Bönen
Telefon: 02383-690 ▪ *Fax:* 02383-91 31 00
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie

Logo Software GmbH
Am Schleifweg 16 ▪ 55128 Mainz
Telefon: 06131-36 80 51 ▪ *Fax:* 06131-36 80 69
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

M

Magellan Consulting Neue Medien
Walbergstraße 5 ▪ 82024 Taufkirchen
Telefon: 089-61 45 06-0 ▪ *Fax:* 089-61 45 06-10
Geschäftsfelder: Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizensierung von Computerspielen

Magic Bytes
Immelstraße 38 ▪ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 871 ▪ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

MAGIX Entertainment Products GmbH
Logistikzentrum Lübbecke
Borsigstraße 24 ▪ 32312 Lübbecke
Telefon: 05741-34 55-0 ▪ *Fax:* 05741-310 768
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

Massive Development
Am Exerzierplatz 3 ▪ 68167 Mannheim
Telefon: 0621/30 66 66 5 ▪ *Fax:* 0621/30 69 0 44
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen. Entwicklung von Technologie für interaktive, verteilte Simulationen.

Media Publishing
Dornhaldenstr. 6-10 ▪ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-966 855-0 ▪ *Fax:* 0711-966 85-630
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

MICROBOSS GmbH
Bürgerstraße 35 ▪ 47057 Duisburg
Telefon: 0203-35 82 72 ▪ *Fax:* 0203-35 82 99
Geschäftsfelder: Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD

MODERN GAMES

Adresse
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf
Telefon: 02404-98 52-0
Fax: 02404-98 52-25

Geschäftsfelder
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

MultiMedia Soft

MultiMedia SOFT

Adresse
Josef-Schregel-Straße 50
52349 Düren
Telefon: 02421-28100
Fax: 02421-281020
eMail: multimedia@gc-system.de
Internet: http://www.multimedia-soft.de

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Tradingcards, Merchandiseartikel und Franchiseagentur, Händler-Neuheiten-Service.

Microsoft GmbH
Edisonstraße 1 ▪ 85713 Unterschleißheim
Telefon: 089-31 76-0 ▪ *Fax:* 089-31 76-55 00
Geschäftsfelder: Spielesoftwarepublishing

Mindscape International GmbH
Zeppelinstraße 321 ▪ 45470 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-992 41 00 ▪ *Fax:* 0208-992 41 29
Geschäftsfelder: Softwarepublishing in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Edutainment und Productivity

MitCom Neue Medien GmbH
Anglerstraße 6 ▪ 80339 München
Telefon: 089-500 332-0 ▪ *Fax:* 089-500 332-22
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publikation und Vertrieb von deutschsprachiger Software

Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg
Stadthausbrücke 5 ▪ 20355 Hamburg
Telefon: 040-3 76 86-286 ▪ *Fax:* 040-3 76 86-213
Geschäftsfelder: Publishing und Distribution von Computerspielen

moove Software Produzent & Publisher
Adolf-Kaschny-Straße 21 ▪ D-51373 Leverkusen
Telefon: 0214-860 62 00 ▪ *Fax:* 0214-860 62 10

Mühl Ulrich
Lastropsweg 32 ▪ 20255 Hamburg
Telefon: 040-401 97 77 0 ▪ *Fax:* 040-401 97 77 1
Geschäftsfelder: Full Service Localisation, Bild, Text, Ton, PC & Mac

MICROPROSE

MicroProse
MPS Software Distribution GmbH

Adresse
Marktstraße 1 ▪ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96 654-21
Fax: 0521-96 654-29
Hotline: 01805-25 25 65
Fax: 01805-25 25 64

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

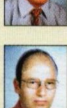
Unternehmensleitung
Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
Heike Diederichs (Prokura)

Vertriebsleitung
Patrik Meyer (Sales-Director)


Markus Uhlemann
(Sales Coordination)


Außendienst
Alan Benekendorff
(Bezirksleiter Nord)


Claudia Doffing-Grölz
(Bezirksleiter Süd-West)


Christian Feller
(Bezirksleiter Süd-Ost)


Carsten Jahn
(Bezirksleiter Ost)

Logistik- und Distributionsorganisation
Leisuresoft GmbH, Bönen

Bankverbindung
Dresdner Bank Gütersloh,
BLZ 478 800 31 ▪ Kto.-Nr. 05 032 313 00

N

NBG EDV Handels-und Verlags GmbH
Brunnfeld 2-4 ▪ 93133 Burglengenfeld
Telefon: 09471-70 17 0 ▪ *Fax:* 09471-70 17 99
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Infotainment, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM, Lösungsbücher, Peripherie und Zubehör, Sony Playstation, N64, Gameboy, Sega Dreamcast. *Labels im Exklusivvertrieb:* Activision. ITE (Hugo), CH products

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 224 ▪ 80807 München
Telefon: 089-32 473-0 ▪ *Fax:* 089-32 473-112
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM

neo Software Produktions GmbH
Wienerbergstraße 7 ▪ A-1100 Wien
Telefon: 0043-60 740 80 ▪ *Fax:* 0043-1-60 740 80-6
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen. Dienstleistungen in den neuen Medien, Multimedia Produktionen und Internetapplikationen

Neon Software GmbH
Deutschherrnufer 32 ▪ 60594 Frankfurt
Telefon: 069/6199436 - 0 ▪ *Fax:* 069/61994381
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computer- und Videospielen, Multimedia-Applikationen. Windows, Playstation, SEGA Saturn, Game Boy Color

Nintendo of Europe
Nintendo Center ▪ 63760 Großostheim
Telefon: 06026-95 00 ▪ *Fax:* 06026-95 03 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Nova Media Verlag
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ▪ 58638 Iserlohn
Telefon: 02371-93 90-0 ▪ *Fax:* 02371-93 90 20
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Novitas GmbH
Petzvalstraße 36 a/b ▪ 38104 Braunschweig
Telefon: 0531-215 34-0 ▪ *Fax:* 0531-215 34-11
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie Anwender-Software

Noris Transportverpackung

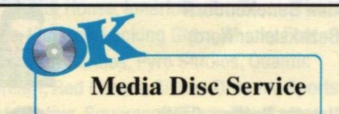


Adresse
Allersberger Straße 32 ▪ 90461 Nürnberg
Telefon: 0911-44 44 54
Fax: 0911-45 71 73

Geschäftsfelder
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von: CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

O





OK Media Disc Service GmbH & Co. KG

Adresse
Niedernstraße 3-7 ▪ 24589 Nortorf
Telefon: 04392-38 201 ▪ *Fax:* 04392-38 218
Email: service@okmedia.de

Geschäftsfelder
Full-Service-Anbieter für die Herstellung von CD, CD-ROM, DVD und MC. Hauseigene Druckerei, Konfektionierung, Sonderverpackungen, Logistik, eigenes Kopierschutzverfahren „Sysiphus®".

Order in Time GmbH



Adresse
Theodor-Heuss-Straße 15 ▪ 70174 Stuttgart
Tel.: 0711-22 29 10-0
Fax: 0711-22 29 10-90

Geschäftsfelder
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn, PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung



Tolga Kaydul (Geschäftsführer)
Telefon: 0711-22 29 10-10



Cornelia Diethelm (stv. Geschäftsführerin)
Telefon: 0711-22 29 10-60

Händlerkontakt



Martin Kratochwill
Telefon: 0711-22 29 10-20

Händlerkontakt + Finanzwesen
Richard Wagner
Telefon: 0711-22 29 10-60

Bankverbindung
Deutsche Bank Stuttgart:
Kto. 1 800 002 ▪ BLZ 600 700 70
Dresdner Bank Stuttgart:
Kto. 919 928 700 ▪ BLZ 600 800 00
Postbank Stuttgart:
Kto. 294 334 702 ▪ BLZ 600 100 70

P



Pearl Agency
Pearlstraße 1 ▪ 79426 Buggingen
Telefon: 07631-360 0 ▪ *Fax:* 07631-360 444
Geschäftsfelder: Direktversand von PC-Hardware, Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden und Händler

PEN-M.
Achenbachstraße 8 ▪ 34119 Kassel
Telefon: (0561) 77 44 44 ▪ *Fax:* (0561) 10 72 70
Geschäftsfelder: Übersetzungen, Lokalisierungen, Reportagen, Beratung

PIRANHA BYTES Software GmbH
Marthastraße 2a ▪ 44791 Bochum
Telefon: 0234-9320-100 ▪ *Fax:* 0234-9320-110
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen (PC)



Playcom Software Vertriebs GmbH

Adresse
Leibnizstraße 30 ▪ 80686 München
Telefon: 0180/5211-230
Fax: 0180/5211-240

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM, Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD, DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY & Eidos Stützpunktgroßhändler

Unternehmensleitung
Stefan Anders, Wolfgang Myrth

Vertriebsleitung *Telefon:* 0180/5211-230
Alexander Bassi

Händlerbetreuung *Telefon:* 0180/5211-230
Claudia Massur, Stefan Kriegl

Einkauf *Telefon:* 089-54 66 22 65
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

PR/Marketing *Telefon:* 089-56 64 15
Josef Schmelzer

Prima (Deutschland) GmbH
Am Hollerbroch 36 ▪ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-910 363 ▪ *Fax:* 02205-910 363
Geschäftsfelder: Produktion von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele

Prism Leisure Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH
Schüttweg 3-5 ▪ 59494 Soest
Telefon: 02921-96 46 - 0 ▪ *Fax:* 02921-96 46 - 46
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielen

Profisoft
Eversburger Straße 34-36 ▪ 49090 Osnabrück
Telefon: 0541-12 20 65 ▪ *Fax:* 0541-12 24 70
Geschäftsfelder: Großhandel für Computerspiele-software und Peripherie

Pro Soft Budget Entertainment
Ahnfeldstraße 62 ▪ 40239 Düsseldorf
Telefon: 0211-61 30 86 ▪ *Fax:* 0211-641 11 23
Geschäftsfelder: Vertrieb von Budget-Computerspielesoftware

Psygnosis Deutschland
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ▪ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 90 12-0 ▪ *Fax:* 069-66 90 12-12
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

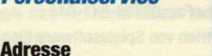
PXD Musicsoft
Mörikestraße 67 ▪ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-96 66 69 00 ▪ *Fax:* 0711-96 66 69 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Produktion und internationale Vermarktung von Musiksoftware

R

Ravensburger Interactive Media
Robert-Bosch-Str. 1 ▪ 88214 Ravensburg
Telefon: 0751-86 11 09 ▪ *Fax:* 0751-86 19 41
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Kidssoftware

Rushware
Daimlerstraße 8 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70 ▪ *Fax:* 02131-60 71 11
Geschäftsfelder: siehe Funsoft

R&R Partner - Personalservice



Adresse
Gänsemarkt 31
20354 Hamburg
Fon: 040-34 21 50 ▪ *Fax:* 040-34 21 49
e-Mail: R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

Geschäftsfelder
Suche + Auswahl - Führungskräfte und Spezialisten

S

Saitek Hegener + Glaser AG
Landsberger Straße 400 ▪ 81241 München, Bayern

Sega Gesellschaft für Videospiele mbH
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53 ▪ 22085 Hamburg
Telefon: 040-22 93 80 ▪ *Fax:* 040-22 93 81 00
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Selling Points GmbH
Verler Straße 1 ▪ 33332 Gütersloh
Telefon: 05241-298 43 ▪ *Fax:* 05241-294 03
Geschäftsfelder: Spezialagentur für Marketing, PR und Werbung

Siggi's Toy-Shop
Feldstraße 53 ▪ 21335 Lüneburg
Telefon: 04131-760 462 ▪ *Fax:* 04131-735 687
Geschäftsfelder: Vertrieb und Großhandel für Videospiele (PSX u. N64)

Silicon 4 GmbH Multimedia Publisher
Tonndorfer Hauptstraße 45 ▪ 22045 Hamburg
Telefon: 040-66 86 15 0 ▪ *Fax:* 040-66 86 15 11
Geschäftsfelder: Beratung, Konzeption, Programmierung, Realisierung von Multimedia-Projekten. Tonstudio und Grafik

Seru

SERU DISTRIBUTIONS GMBH

Adresse
Oderstraße 69 ▪ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-98690 ▪ *Fax:* 04321-986940
http://seru.com ▪ *email:* info@seru.com

Geschäftsfelder
Logistik komplett: Import, Lagerung, OZL, Konfektionierung, Kommissionierung, Auslieferung, Export, Sonderdienste.

Soft Enterprises
Wiegelsweg 2 ▪ 34613 Treysa
Telefon: 06691-919806 ▪ *Fax:* 06691-919807
Geschäftsfelder: Programmierung von 3D-Spielen.

Softgold
Daimlerstraße 8 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-965-0 ▪ *Fax:* 02131-965-1 00
Geschäftsfelder: Lokalisierung, Republishing und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Softhaus - Multimedia
Gebrüderstraße 13 ▪ 37269 Eschwege
Telefon: 05651-30 14 15 ▪ *Fax:* 05651-30 14 16
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Lösungsbüchern für PC- und Videospiele. Labels im Exklusivvertrieb: „Magic Line" Lösungsbücher

Software 2000
Postfach 110 ▪ 23691 Eutin
Telefon: 04521-80 04 0 ▪ *Fax:* 04521-80 04 88
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Spiele- und Kids-software

Sony Computer Entertainment Germany
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ▪ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 54 30 ▪ *Fax:* 069-666 50 04
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sowade Multimedia
Dahlmannstraße 1a ▪ 10629 Berlin
Telefon: 030-324 80 18 ▪ *Fax:* 030-324 96 63
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospielesoftware, Entwicklung von Videospielezubehör

Spellbound Software
Königsberger Str. 8 ▪ 77694 Kehl, Germany
Telefon: 07851-9916-60 ▪ *Fax:* 07851-9916-61
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Sunflex
Telefon: 02352-95 32 79 ▪ *Fax:* 02352-95 32 80
Geschäftsfelder: Import-/ Großhandel für Videospiele, Produktion sowie Distribution von Videospielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH
Ohmstraße 2 ▪ 63255 Langen
Telefon: 06103-2063-0 ▪ *Fax:* 06103-2063-17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

SYNETIC
Nordring 54 ▪ D-33330 Guetersloh
Telefon: +49 (0)5241-33584 ▪
Fax: +49 (0)5241-339076
Geschäftsfelder: Entwicklung von Entertainment-software

Systhema Verlag
Postfach 40 16 40 ▪ 80716 München
Telefon: 089-3 24 73-1 45 ▪ *Fax:* 089-32 47 32 45
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen



HORNET'S NEST™

Stechen Sie doch Ihre Konkurrenz aus ...

Man sagt, die Besten sterben zuerst. Mit Top Gun™ : Hornet's Nest™ und umfangreichen Marketing-Aktivitäten wie zahlreichen Anzeigen in den Consumer- und Trademagazinen, Online-Werbung auf den wichtigsten deutschen Internet-Games-Seiten und einem dicken POS-Paket bestehend aus Demos, Postern, Dummy Boxen und Flyern überzeugen Sie nicht nur Maverick zum Kauf der wohl besten Arcade/Action Flugsimulation!

Ordern Sie jetzt, denn bei dieser Sache gibt es keinen Preis für den zweiten Platz...



Leisuresoft GmbH
Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen
Tel: 02383-690
Fax: 02383-69 500





MICROPROSE
www.microprose.com

T

Thali AG
Industriestraße 14 ▪ CH-6285 Hitzkirch
Telefon: +41 (0) 41 917 0 111 ▪
Fax: +41 (0) 41 917 28 85
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Konsolensoftware sowie Category Management für Retailer

Terratools
Virchowstraße 23 ▪ 14482 Potsdam
Telefon: 0331-721 55 60 ▪ *Fax:* 0331-721 55 69
Geschäftsfelder: Software- und Filmproduktion

Test 'N Take
Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ▪ 12049 Berlin
Telefon: 030-627 09 154 ▪ *Fax:* 030-627 09 156
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele, Hardware und Peripherie

Take 2 Interactive GmbH



Adresse
Kastenbauerstraße 2 ▪ 81677 München
Telefon: 089/4136-704 ▪ *Fax:* 089/4136-700

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb





Red Storm
Gathering of Developers
blam!

Tivola Verlag
Bouchéstr, 12 ▪ 12435 Berlin
Telefon: 030-533 121 00 ▪ *Fax:* 030-533 121 03
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

TLC Tewi Verlag GmbH
Postfach 50 06 47 ▪ 80976 München
Telefon: 089-148 27-0 ▪ *Fax:* 089-148 27-400
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lokalisierung, Vermarktung und Vertrieb von Consumersoftware in den Bereichen Infotainment, Edutainment, Education, Productivity und Entertainment.
Hotline: Telefon: 089-148 27-113
MO bis DO 9⁰⁰-12⁰⁰ (zusätzlich: MO & DO 13⁰⁰-16⁰⁰)

TopWare
Markircher Straße 25 ▪ 68229 Mannheim
Telefon: 0621-48 05-0 ▪ *Fax:* 0621-48 05-200
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielesoftware für PC

Topos Verlag & Marketing GmbH
Daimlerstraße 11 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-7 95 49-0 ▪ *Fax:* 02131-7 95 49-29
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vertrieb und Vermarktung von Info-, Edu- und Entertainment-software für PC

Tradelink
Eltastraße 8 ▪ 78532 Tuttingen
Telefon: 07461-790 01 ▪ *Fax:* 07461-790 03
Geschäftsfelder: Großhandel für Konsolenspiele

TriNodE Entertainment Systems
Bessemerstr. 80 ▪ 44793 Bochum
Telefon: 0234-9129256 ▪ *Fax:* 0234-9129257
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungs-software, Unterhaltungssystemen (Brettspiele, Kartenspiele,...), Entwicklung und Beratung im Bereich Netzwerktechnik.

Turbo D3 GmbH
Kampstraße 4 ▪ 20357 Hamburg
Telefon: 040-431 33 13-0 ▪ *Fax:* 040-431 33 13-9

U

Ubi Soft GmbH
Zimmerstraße 19 ▪ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-50 ▪ *Fax:* 0211-33 800-51
Geschäftsfelder: Entwicklung, Herausgabe, Vermarktung von Unterhaltungssoftware

United Soft Media
Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ▪ 80539 München
Telefon: 089-290 88-1 75 ▪ *Fax:* 089-290 88-1 60
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestraße 25 ▪ 10179 Berlin
Telefon: 030-279 62 11 ▪ *Fax:* 030-279 63 01
Geschäftsfelder: Überprüfung von Unterhaltungs-software auf CD-ROM auf Alterseignung

V

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)
Stettiner Straße 34 ▪ 33106 Paderborn
Telefon: 05251-77 19 50 ▪ *Fax:* 05251-77 19 519
Geschäftsfelder: Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

Vertigo Technologies
Frankfurter Str. 127 ▪ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-58 26-0 ▪ *Fax:* 06103-58 26-20
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspiele-software

Videophon AG
Badenerstrasse 555 ▪ CH-8048 Zürich
Telefon: 0041-1 491 35 45 ▪ *Fax:* 0041-1 401 44 20
Geschäftsfelder: Generalvertretung SEGA Schweiz, Vermarktung und Distribution von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

VIDEO&GAME

VIDEO & GAME

Adresse
Danzigerstraße 124 ▪ 10407 Berlin
Telefon: 030-42 43 95-00
Fax: 030-42 54 86 2

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel aller gängigen Systeme

Exclusivvertrieb
Vertrieb von Airbrush Playstation

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 ▪ 22453 Hamburg
Telefon: 040-514 840-0 ▪ *Fax:* -40
Labels im Exklusivvertrieb: Mad Catz und Gamester/LMP-, Zubehör für alle Videospiel-Systeme, Destiny-PC-Lenkrad

Virtual X-citement Software GmbH
Moränenstraße 11 ▪ 45478 Mülheim an derRuhr
Telefon: 0208 450 19-0 ▪ *Fax:* 0208 450 19-66
Geschäftsfelder: Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio

VISION Media Engineering GmbH
Wilhelm-Leuschner-Pl. 8 ▪ 63225 Langen
Telefon: 06103-20103-0 ▪ *Fax:* 06103-20103-99

W

Weltenschmiede
Wolfsegg 2 ▪ 84359 Simbach/Inn
Telefon: 08571-92 07 20 ▪ *Fax:* 08571-92 07 21
Geschäftsfelder: Lokalisierungen & Sprach-aufnahmen

Wings Simulations GmbH
Hüttenstrasse 45 ▪ 45527 Hattingen
Telefon: 02324-5662-0 ▪ *Fax:* 02324-59078

Wolfsoft
Schulstraße 3 ▪ 56566 Neuwied
Telefon: 02622-83517 ▪ *Fax:* 02622-83583
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Videospiele, Entwicklung und Vertrieb von Videospielzubehör, Tuning und Reparatur von Videospielkonsolen

Wooboo Electronics Europe
EKJ GmbH ▪ Dorotheenstr. 239 ▪ 53119 Bonn
Telefon: 0228-766 86 91 ▪ *Fax:* 0228-766 869
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielezubehör

Wial Versand Service GmbH



Adresse
Liegnitzer Str. 13 ▪ 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142-596 40 ▪ *Fax:* 08142-546 54
Internet: www.wial.de

Geschäftsfelder
Vollsortiment Großhandel für CDROM, Sony PlayStation, Nintendo 64, DVD sowie Zubehör

Z

Z & Z Top Soft GmbH - Logic 3
Postfach 4839 ▪ CH-6304 Zug - Schweiz
Tel: 0041-41 710 52 54 ▪ *Fax:* 0041-41 710 52 54
Geschäftsfelder: Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielekonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktelinie für alle Videospielkonsolen und PC.

Theo Kranz Games

Theo KRANZ GAMES

Adresse
Juliuspromenade 11 ▪ 97070 Würzburg
Telefon: 0931-35 45 22-0
Fax: 0931-57 16 02

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony Stützpunkthändler, PC)

Unternehmensleitung
Theo Kranz
Telefon: 0931-35 45 2-11

Buchhaltung
Rainer Kareth
Telefon: 0931-35 45 2-28

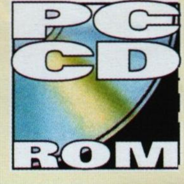
Renke Krüger
Telefon: 0931-35 45 2-20
GSM: 0177-7774452

Dörte Zimmermann
Telefon: 0931-35 45 2-21

Fachhandelsbetreuung
Zentrale Auftragsbearbeitung
Telefon: 0931-35 45 2-52
Fax: 0931-57 16 02

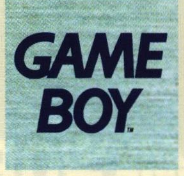
Petra Adamek
Telefon: 0931-35 45 2-24
Jürgen Bischoff
Telefon: 0931-35 45 2-26
Dieter Nowak
Telefon: 0931-35 45 2-25
Michael Holdt
Telefon: 0931-35 45 2-12

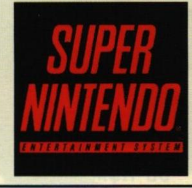














VITREX Multimediagroßhandel

Vitrex Multimediagroßhandel

Adresse
Iderhoffstraße 45A ▪ 99085 Erfurt
Telefon: 0361-21096-0
Fax: 0361-56606-70
email: VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

Geschäftsfelder
Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung:
Reinhardt Sawatzky

Einkauf:
Reinhardt Sawatzky
Telefon: 0361/21096-0

Vertriebsleitung:
Bettina Sawatzky
Telefon: 0361/21096-132

Verkauf:
Jens Hildebrand ▪ *Telefon:* 0361/21096-15
Sylvia Höhn ▪ *Telefon:* 0361/21096-14
Wolfgang Weiß ▪ *Telefon:* 0361/21096-13

Buchhaltung:
Brunhilde Brescius
Telefon: 0361/21096-11


Die Verkaufsschlacht wird kommen! Sind Sie gerüstet?
Der Strategiekampf
um das Weihnachtsgeschäft beginnt.
Haben Sie die richtigen Waffen und Allianzen?
MYTH II
SOULBLIGHTER
'Myth 2' bietet alles, was das strategische
Verkäuferherz höher schlagen läßt:
• Multiplayer- u. Internet-Kampagnen
• Frei wählbare Kameraperspektive mit stufenlosem
Zoom für den optimalen 3D-Kick.
• Bewegliche Polygon-Modelle wie Windmühlen & Zugbrücken.
• Magisches Effektfeuerwerk - mit Partikelsystemen,
Transparenzen & aufwendigen Sound-Abmischungen.
• Neue KI: Ihre Gegner sind noch heimtückischer
und gefährlicher als Ihre Vorgänger.
• Agressive PR- und Marketing-Schlacht.
PC CD
BUNGIE

Aufbruchstimmung...



...scheint in der Welt der Computer- und Videospiele aufzukommen. Firmenbosse suchen neue Herausforderungen und zeigen rekordverdächtige Leistungen, Spielentwickler werden besinnlich und suchen ihre Erfüllung in der Technologie längst vergessener Tage. Erfreuen Sie sich mit mir an den kleinen Eskapaden, die unsere Branche wohl immer jung halten werden.

Ihr Falko Ossmann

Neue Plattformen erschließen

Frei nach dieser Devise kündigt MicroProse für den 20. November eine der wohl skurrilsten Neuentwicklungen des Jahres an. Mit dem Titel `Worms Armageddon´ blasen die Bielefelder zum Sturm auf eine Plattform, die jedem Sammler antiquierter Technologien die Freudentränen in die Augen treibt: den Sinclair ZX Spectrum. Als verantwortliche Spieleschmiede outet sich Worms-Erfinder Team 17 tatsächlich selbst: „Die Speccy-Version, wie wir die Spectrum-Umsetzung liebevoll nennen, hat Team 17 letztendlich geholfen, sich von der ständigen Reizüberflutung durch immer neue Hard- und Software-Umsetzungen zu distanzieren und einige wirklich coole 16 Farben-



Worms Armageddon, Spectrum: Nach 17 Minuten Ladezeit erwarten den Spieler 16 Farben erster Güte.

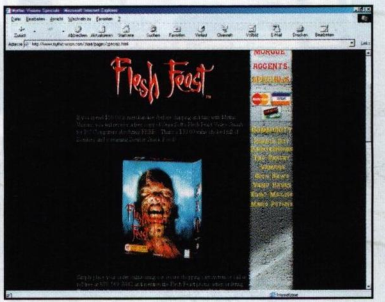
Grafiken und 1 Kanal-Sounds zu entwickeln", freut sich Development Director Martyn Brown. Die Entwicklungszeit für den revolutionären Titel hat nach Unternehmensangaben geduldige 10 Minuten gedauert. Der Titel bietet einzigartige Features wie einen einzigen Level mit 17 Minuten Ladezeit, simpelste Animationen sowie das praktische Tape-Format.

Herzlichen Glückwunsch

Bruno Bonnell, Chairman und CEO des französischen Publishers Infogrames, hat seinen Geburtstag in diesem Jahr auf eine ganz besondere Weise gefeiert: Bonnell entschied sich für die Teilnahme am New York Marathon. Der gerade 40jährige gesellte sich also zu den 32.000 New Yorker Fitneß-Fanatikern, um die endlosen 42 km des Marathons zu bezwingen. Bonnell meisterte die Strecke tatsächlich in einer Zeit von knapp über vier Stunden und gestand in einer für ihn ungewohnt schüchternden Weise, daß der Sieger der Veranstaltung zwei Stunden früher das Ziel durchquert hätte. Bedenkt man jedoch, daß es der erste Marathon für Bonnell war und daß die meisten Läufer bei ihrer Marathon-Premiere das Ziel gar nicht erst erreichen, darf man hier nur doppelt gratulieren. Bonnell soll angeblich vier Monate für die stramme Leistung trainiert und sich einer wochenlangen `Pasta-Only-Diät´ unterzogen haben. Nach diesem Erfolgserlebnis freut sich Bonnell sicher wieder auf eine weniger radikale Ernährung. Schließlich muß der Erfolg ja auch gefeiert werden.

Ein schauriges Angebot

SegaSoft hat sich mit Horror.net (www.horror.net), dem nach eigenen Angaben weltweit größten Horror-, Gothic- und Special-Effects Store, zu Halloween ein besonderes Angebot für Gruselfreunde einfallen lassen. Wer bei Horror.net für mindestens 50 US-Dollar aus dem reichhaltigen Programm an künstlichen abgetrenn-



Horror.net bietet den Fans künstlicher Körperteile bei üppiger Bestellung ein kostenloses Flesh Feast an.

ten Beinen, Armen, Fingern, Köpfen und sonstigen Gliedmaßen oder aber aus dem weiteren thematisch sehr passenden Angebot bestellt, bekommt ein Exemplar von SegaSofts-Horror-Titel `Flesh Feast´ für den PC gratis. So werden sich die PC-Spieler in passender Verkleidung sicher mit dem Spiel identifizieren können...

Impressum



Anschrift des Verlags:
COMPUTEC MEDIA AG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion MCV
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Vorstand:
Roland Arzberger,
Christian Geltenpoth
(Vorsitzender)


Chefredakteur:
Christoph Holowaty
(ch/V.i.S.d.P.)
Tel.: 0911-2872-145
eMail: cholowaty@computec.de


Redaktion:
Falko Ossmann
(fo/stellv. Chefred.)
Tel.: 0911-2872-146
eMail: fossmann@computec.de


Jürgen Fröhlich (jf)
Tel.: 0911-2872-194
eMail:
jfroehlich@computec.de


Udo Reuss (ur)
Tel.: 0911-2872-196
eMail: ureuss@computec.de

Fotos: C. Holowaty (3), MCV UK (3), F. Ossmann (2), J. Fröhlich (1)

Korrespondenz USA:
Christian Svensson (cs),
Florian Stangl (fs)

Redaktionsassistenz:

Uschi Sehr
Tel.: 0911-2872-195
eMail: usehr@computec.de
Redaktionsfax: 0911-2872-200

Bildredaktion: Richard Schöller

Lektorat: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen: Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA
SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 09 11-2872-100
Telefax: 09 11-2872-240


Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P)
Tel.: 09 11-28 72-141
eMail: tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
Tel.: 09 11-2872-144
eMail: wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Tel.: 09 11-2872-140
eMail: asklopfer@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Tel.: 09 11-2872-143
eMail: carudolph@computec.de

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Druck: ODN, Nürnberg

Manuskripte und Einsendungen:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in MCV veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Abonnement:
MCV kostet im Abonnement 12,- DM. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Abobetreuung:
Telefon: 0911-53251 79

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage
II. Quartal 1998: 13.100 Exemplare



Anschrift der Redaktion:
MCV MEDIA UK Ltd.
Business Centre
Hampden House
Hitchin Road
GB Arlesey
Bedfordshire SG 15 6RT

Geschäftsführer:
Stuart Dinsey,
Christoph Holowaty


Chefredakteur:
Stuart Dinsey (sd)
Tel.: 0044-1462-832-236
eMail: sdinsey@aol.com


Redaktion:
Lisa Foster
(lf/stellv. Chefred.)
Tel.: 0044-1462-832-233
eMail: mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)
Tel.: 0044-1462-832-270

George Kotsiofides (gk)
Tel.: 0044-1462-832-230


Anzeigenverkauf:
Alexandra Jarvis
Tel.: 0044-1462-832-235

Druck:
The Magazine Printing Co.

ACTIVISION®
games for generations

RAVEN SOFTWARE

WELCOME TO YOUR NEW RELIGION

Eine spirituelle Offenbarung ohnegleichen: Mitreißende Action, göttliche 3D-Welten, mächtige Waffen und Zaubersprüche und das ehrfurchtgebietende Third-Person-Gameplay sorgen für eine wahrhaft übernatürliche Erfahrung.





Magische Kräfte, Zaubersprüche und Akrobatik
Unterirdische Zivilisationen und versunkene Städte
Third-Person-Action mit der Power der id-Engine
Knallharte Mehrspieler-Deathmatches oder Kooperationen

HERETIC II™

SURRENDER
TO THE HERESY

www.activision.de

NBG VERLAG Tel. 09471 - 70170

3Dfx interactive

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort : "Infomail", Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning